

Kode Mapel : 748GM000



MODUL GURU PEMBELAJAR BAHASA SUNDA SMP KELOMPOK KOMPETENSI F

PEDAGOGIK :

TIK DINA PANGAJARAN BASA SUNDA

PROFESIONAL :

ADEGAN KALIMAH JEUNG CARITA PANTUN

Penulis

Drs. Apip Ruhamdani, M.Pd.; 081320459066; apipruhamdani@yahoo.com

Penelaah

Dr. Dedi Koswara, M.Hum.

Ilustrator

Yayan Yanuar Rahman, S.Pd., M.Ed.; yayanuar_r@yahoo.co.id; 081221813873

Copyright© 2016 Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Taman Kanak-kanak & Pendidikan Luar Biasa, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Hak cipta dilindungi Undang-undang
Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan Kebudayaan.

KATA SAMBUTAN

Peran Guru Profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui program Guru Pembelajar merupakan upaya peningkatan kompetensi untuk semua guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui uji kompetensi guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Hasil UKG menunjukkan peta kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG melalui program Guru Pembelajar. Tujuannya untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Guru Pembelajar dilaksanakan melalui pola tatap muka, daring (online), dan campuran (blended) tatap muka dengan online.

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK), dan Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Kepala Sekolah (LP2KS) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul untuk program Guru Pembelajar tatap muka dan Guru Pembelajar daring untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Guru Pembelajar memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan program Guru Pembelajar ini untuk mewujudkan Guru Mulia Karena Karya.

Jakarta, Februari 2016

Direktur Jenderal
Guru dan Tenaga Kependidikan



Sumarna Surapranata, Ph.D
NIP. 195908011985032001

KATA PENGANTAR

Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam meningkatkan kompetensi guru secara berkelanjutan, diawali dengan pelaksanaan Uji Kompetensi Guru dan ditindaklanjuti dengan Program Guru Pembelajar jenjang SD, SMP, SLB, SMA, dan SMK. Untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar kegiatan tersebut, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa (PPPPTK TK dan PLB), telah mengembangkan Modul Guru Pembelajar Bahasa Sunda jenjang SD, SMP, SLB, SMA, dan SMK. Kurikulum Guru Pembelajar Bahasa Sunda ini dirancang berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 Tahun 2013 tentang Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, serta Permendikbud No. 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013.

Kedalaman materi dan pemetaan kompetensi dalam modul ini disusun menjadi sepuluh kelompok kompetensi. Setiap modul meliputi pengembangan materi kompetensi pedagogik dan profesional bagi guru Bahasa Sunda. Subtansi modul ini diharapkan dapat memberikan referensi, motivasi, dan inspirasi bagi peserta dalam mengeksplorasi dan mendalami kompetensi pedagogik dan profesional guru Bahasa Sunda.

Kami berharap modul yang disusun ini dapat menjadi bahan rujukan utama dalam pelaksanaan Guru Pembelajar Bahasa Sunda. Untuk pengayaan materi, peserta disarankan untuk menggunakan referensi lain yang relevan. Kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan aktif dalam penyusunan modul ini.



Bandung, Februari 2016
Kepala,

Drs. Samphon, M.M.
NIP. 195812061980031003

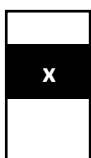
DAPTAR EUSI

KATA SAMBUTAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAPTAR EUSI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
BUBUKA	1
A. Kasang Tukang	1
B. Tujuan	1
C. Péta Kompeténsi	3
D. Ambahan Materi	4
E. Cara Ngagunakeun Modul	5
KOMPETENSI PEDAGOGIK: TIK DINA PANGAJARAN BASA SUNDA	7
KAGIATAN DIAJAR 1 MILIH MÉDIA PANGAJARAN BASA SUNDA	9
A. Tujuan	9
B. Indikator Kahontalna Kompeténsi	9
C. Pedaran Materi	9
D. Kagiatan Diajar	15
E. Latihan/Pancén	16
F. Tingkesan	16
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	17
KAGIATAN DIAJAR 2 MILIH SUMBER DIAJAR BASA SUNDA	19
A. Tujuan	19
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	19
C. Pedaran Materi	19
D. Kagiatan Diajar	30
E. Latihan/Pancén	30
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	32

KAGIATAN DIAJAR 3 TÉHNIK INFORMATIKA JEUNG KOMUNIKASIDINA PANGAJARAN BASA SUNDA	35
A. Tujuan	35
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	35
C. Pedaran Materi.....	35
D. Kagiatan Diajar.....	42
E. Latihan/Pancén	42
F. Tingkesan.....	43
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	43
KOMPETENSI PROFESIONAL: ADEGAN KALIMAH JEUNG CARITA PANTUN.....	45
KAGIATAN DIAJAR 4 INTERNÉT: SUMBER DIAJAR BASA SUNDA.....	47
A. Tujuan	47
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	47
C. Pedaran Materi.....	47
D. Kagiatan Diajar.....	63
E. Latihan/Pancén	64
F. Tingkesan.....	64
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku.....	66
KAGIATAN DIAJAR 5 MANGPAAT INTERNÉT DINA PANGAJARAN BASA SUNDA	67
A. Tujuan.....	67
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	67
C. Pedaran Materi	67
D. Kagiatan Diajar	71
E. Latihan/Pancén	71
F. Tingkesan.....	72
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	72
KAGIATAN DIAJAR 6 FRASA BASA SUNDA	75
A. Tujuan.....	75

B. Indikator Kahontalna Kompetensi	75
C. Pedaran Materi Frasa	75
D. Kagiatan Diajar	79
E. Latihan/Pancén	79
F. Tingkesan.....	79
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	80
KAGIATAN DIAJAR 7 KALIMAH BASA SUNDA.....	83
A. Tujuan	83
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	83
C. Pedaran Materi	83
D. Kagiatan Diajar	101
E. Latihan/Pancén	102
F. Tingkesan.....	102
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	103
KAGIATAN DIAJAR 8 WANGUN JEUNG STRUKTUR CARITA	
PANTUN.....	105
A. Tujuan.....	105
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	105
C. Pedaran Materi.....	105
D. Kagiatan Diajar.....	118
E. Latihan/Pancén	119
F. Tingkesan.....	119
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	120
KONCI JAWABAN LATIHAN	123
ÉVALUASI	135
KONCI JAWABAN EVALUASI	147
PANUTUP	149
DAFTAR PUSTAKA.....	151
GLOSARIUM.....	155

LAMPIRAN	159
----------------	-----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Sistem Komputer jeung Perangkatna	51
Gambar 3. 2 Keyboard PC	51
Gambar 3. 3 Mouse	52
Gambar 3. 4 Touchpad dina Laptop.....	53
Gambar 3. 5 CD, DVD, BD - Rom.....	53
Gambar 3. 6 Monitor Tabung.....	53
Gambar 3. 7 LCD/LED	54
Gambar 3. 8 Printer Dotmatrix dan Printer Deskjet.....	54
Gambar 3. 9 Modem USB dan Modem External	54
Gambar 3. 10 Wifi	55
Gambar 3. 11 Port	55

BUBUKA

A. Kasang Tukang

Program Pengembangan Keprofésian Berkelanjutan (PKB) mangrupa salah sahiji stratégi dina ngabina guru jeung tenaga kependidikan sangkan guru jeung tenaga kependidikan mampuh miara, ningkatkeun, jeung mekarkeun kompeténsina luyu jeung standar nu geus ditangtukeun. Ieu program wajib dilaksanakeun luyu jeung kabutuhan sarta kudu dilaksanakeun sacara terus-terusan.

Téhnis mekarkeun PKB bisa dilaksanakeun, boh sacara mandiri boh sacara kelompok. Pikeun pengembangan profési sacara mandiri, diperlukeun ayana modul. Ku kituna, penyelenggara diklat PKB nyusun modul anu dirancang pikeun dideres sacara mandiri tur disusun dumasar kana tingkatan hasil Uji Kamampuh Guru (UKG). Ari pengembangan diri sacara kelompok bisa dilaksanakeun ku cara kagiatan Kelompok Kerja Guru (KKG) atawa Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP).

Modul Diklat PKB Guru Basa SundagradeIV mangrupa salah sahiji modul anu diancokeun pikeun guru basa Sunda anu hasil UKG-na 51-60. Eusina ngawengku salapan kagiatan diajar: (1) milih média pangajaran basa Sunda; (2) TIK dina pangajaran basa Sunda; (3) Internét: sumber diajar basa Sunda; (4) mangpaat internét dina pangajaran basa Sunda; (5) frasa basa Sunda; (6) kalimahbasa Sunda(indung jeung sélér kalimah, kalimah salancar, kalimah ngantét, fungsi kalimah); (7) wangun jeung unsur pupujian; (8) wangun jeung struktur carita pantun; (9) kaparigelan ngagunakeun basa : maca jeung ngaAprésiasi pupujian katut carita pantun.

B. Tujuan

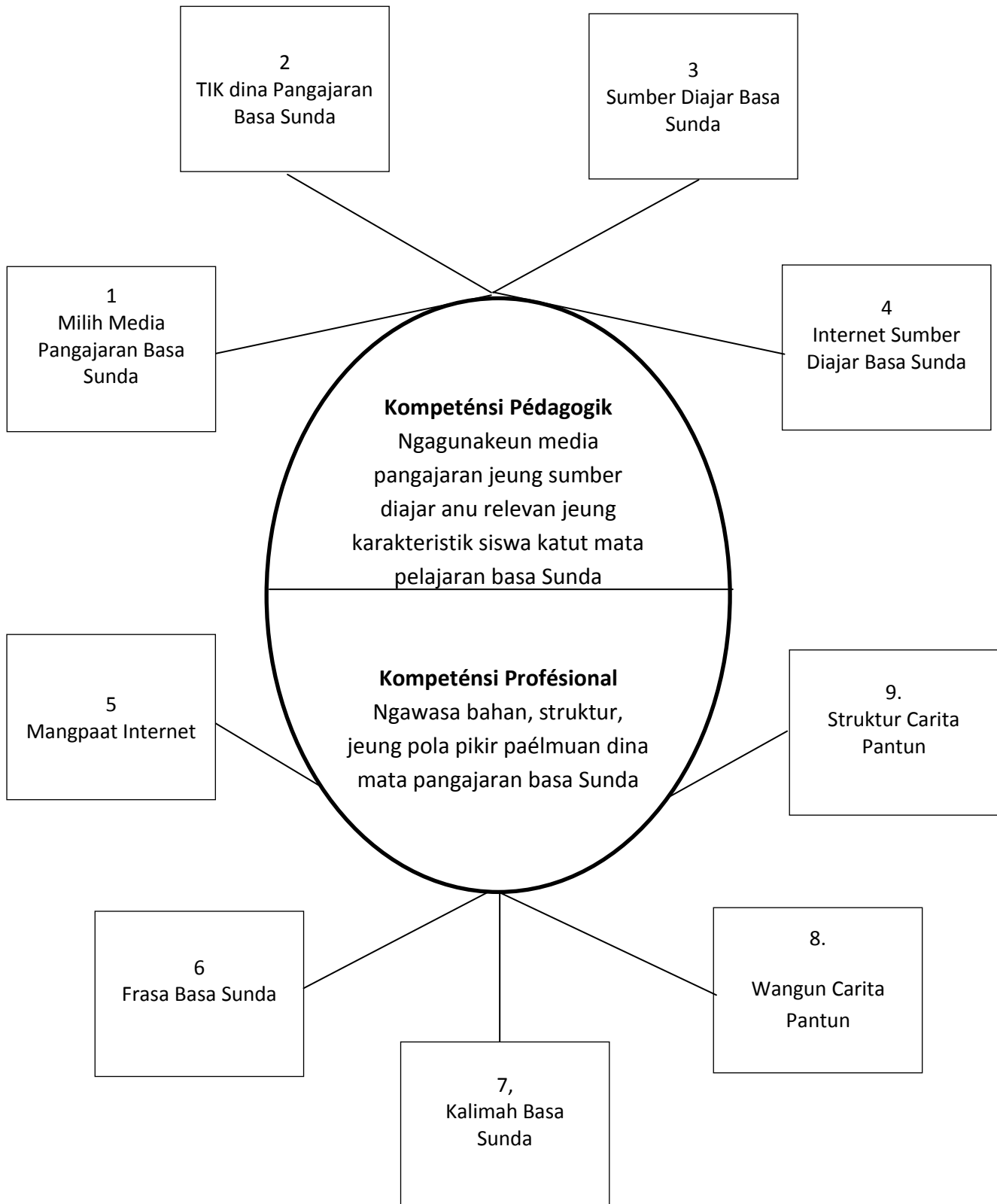
Sacara umum tujuan anu dipiharep tina pedaran ieu modul nyaéta sangkan Sadéréngawasaa kurikulum jeung tiori katut prinsip-prinsip diajarna; ngawasaa Materi, struktur, konsép, jeung pola pikir paélmuan dina mata

pelajaran basa Sunda; jeung mampuhh ngaapprésiasi karya sastra Sunda sacara reséptif jeung produktif.

Sacara leuwih spésifik, tujuan anu dipiharep tina pedaran ieu modul nyaéta supaya Sadérék bisa:

1. milih média pangajaran basa Sunda,
2. milih sumber diajar basa Sunda,
3. ngaaplikasikeun TIK dina pangajaran basa Sunda,
4. ngamangpaatkeun internét jadi sumber diajar basa Sunda ,
5. ngamangpaatkeun internét dina seminar pangajaran basa Sunda,
6. ngaidentifikasikeun kelompok kecap (rasa) basa Sunda,
7. ngabédakeun indung kalimah jeung sélér kalimah basa Sunda,
8. ngaidentifikasikeun kalimah salancar basa Sunda,
9. ngaidentifikasi kalimah ngantét basa Sunda
10. ngabédakeun fungsi kalimah basa Sunda,
11. ngaidéntifikasi wangun carita pantun,
12. ngaidentifikasistruktur carita pantun

C. Péta Kompeténsi



D. Ambahan Materi

1. Milih Média Pangajaran Basa Sunda
 - a. Tiori Média Pangajaran Basa
 - b. Milih Média Pangajaran Basa Sunda
2. Milih Sumber Diajar Basa Sunda
 - a. Tiori Sumber Diajar Basa
 - b. Milih Sumber Diajar Basa Sunda
3. TIK dina Pangajaran Basa Sunda
 - a. Tehnologi jeung Ilmu Komunikasi
 - b. TIK dina Pangajaran Basa Sunda
4. Internét: Sumber Diajar Basa Sunda
 - a. Pengertian Internét
 - b. Internét: Sumber Diajar Basa Sunda
5. Mangpaat Internét
 - a. Mangpaat Internét
 - b. Mangpaat Internét dina Pangajaran Basa Sunda
6. Frasa Basa Sunda
 - a. Tiori jeung KonsépFrasa Basa Sunda
 - b. Frasa basa Sunda
7. Kalimah Basa Sunda
 - a. Indung jeung Sélér Kalimah
 - b. Kalimah Salancar
 - c. Kalimah Ngantét
 - d. Fungsi Kalimah
8. Wangun jeung Struktur Carita Pantun
 - a. Wangun Carita Pantun
 - b. Struktur Carita Pantun

E. Cara Ngagunakeun Modul

Sangkan tujuan anu geus ditangtukeun kahontal, dipiharep Sadérék ngalaksanakeun pituduh ngagunakeun ieu modul.

1. Baca tujuan kagiatan pangajaran.
2. Titénan Indikator Kahontalna Kompetensi (IKK).
3. Baca pedaran Materi.
4. Laksanakeun Kagiatan Diajarna.
5. Pigawe soal latihan/kasus/pancén.
6. Baca Tingkesan.
7. Tengétan Uji Balik jeung lajuning laku.
8. Pariksa jawaban ku cara ngakurkeun jeung rambu-rambu jawaban anu aya dina konci jawaban.
9. Lamun peunteun latihan/kasus/pancén Sadérék geus ngahontal 75% bener, kakara Sadérék nuluykeun kana kagiatan diajar saterusna. Lamun peunteun latihan/kasus/pancén Sadérék kurang ti 75%, Sadérék kudu diajar deui nepi ka tujuan éta pangajaran ngahontal minimal 75%.



KOMPETENSI PEDAGOGIK:

TIK DINA PANGAJARAN BASA SUNDA



KAGIATAN DIAJAR 1

MILIH MÉDIA PANGAJARAN BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan Kegiatan Diajar1 ngawengku hal-hal ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampuh milih média pangajaran kalawan bener.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat dipiharep mampuh milih média pangajaran kalawan taliti.
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampuh ngawincik aspék-aspék anu raket patalina jeung pamarékan milih média pangajaran kalawan gawé babarengan.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampuh nyieun conto larapna milih média anu komunikatif dina pangajaran basa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator Kahontalna Kompeténsi kagiatan diajar 1, ngawengku ieu di handap.

1. Ngajelaskeun milih média pangajaran.
2. Ngaidentifikasi kamampuh milih média pangajaran.
3. Ngawincik aspek-aspek anu raket patalina jeung milih média pangajaran.
4. Nyieun conto larapna milih média pangajaran basa Sunda.

C. Pedaran Materi

Média Pangajaran Basa Sunda

1. Harti Média Pangajaran

Istilah *média* asalna tina basa Latin tina kecap *medium*. Sacara harfiah média miboga harti sagala hal anu bisa ngamalarkeun informasi ti sumber informasi ka nu narima informasi.

Média numutkeun AECT nyaéta sagala hal nu digunakeun pikeun ngamalarkeun pesan. Sedengkeun Gagne (1970) ngartikeun média minangka bagean komponen anu aya di lingkungan siswa nu bisa ngahudangkeun karep diajar. Briggs (1970) ngartikeun média salaku alat pikeun méré rangsangan keur siswa

sangkan lumangsung proses diajar.

Sedengkeun pangajaran nyaéta siswa diajar ngagunakeun asas pendidikan atawa teori diajar minangka bagean utama nu nangtukeun hasil henteuna pendidikan, kaasup pangajaran basa Sunda. Pangajaran mangrupa proses komunikasi dua arah, ngajar dilaksanakeun ku guru salaku pangatik, sedengkeun diajar dilakukeun ku siswa. Konsep kagiatan diajar bakal dianggap sukses, saupama siswa kalawan aktif ngalaman sorangan proses diajar, lantaran guru henteu bisa ngawakilan siswana diajar.

Média pangajaran ngawengku sagala hal boh fisik (hardware) boh nonfisik, nu digunakeun pikeun guru ngabantu ngaronjatkeun siswa paham kana materi pangajaran.

Numutkeun Arif Sadirman, dkk (1993:7), média pangajaran nyaéta sagala hal nu bisa digunakeun pikeun nepikeun pesen ti nu ngirimkeun ka nu narimana, anu bisa ngarangsang pikiran, rasa, karep, jeung minat siswa nu ngabalukarkeun lumangsungna proses diajar.

Sedengkeun Oemar Hamalik (1994:12), média pangajaran minangka alat, metode, jeung teknik nu digunakeun dina raraga leuwih ngaktifkeun komunikasi jeung interaksi guru jeung siswa dina proses ngatik jeung ngajar di sakola.

Mudhofir (1993:81), médiatéh nyaéta sumber diajar, leuwih jembar média bisa dihartikeun manusa, barang atawa kajadian nu ngabalukarkeun kondisi siswa bisa leuwih gedé kamungkinanana pikeun nyangking pangaweruh, kaparigelan jeung sikep.

Jadi, média pangajaran basa Sunda, nyaéta média nu digunakeun dina pangajaran basa Sunda, anu ngawengku alat bantu guru dina ngajar jeung sarana nu bisa nepikeun pesen tina sumber diajar ka nu narima pesen diajar (siswa). Saupama program médiatéh didesain jeung dimekarkeun kalawan hadé, ku kituna fungsi étamédiatéh bisa ngawakilan guru dina nepikeun informasi diajar siswa, sok sanajan guruna teu aya.

Ngagunakeun média dina pangajaran bisa ngagampilkeun siswa paham kana hiji hal anu abstrak jadi leuwih nyata. Siswa diajar téh ngaliwatan tilu tahap, nyaéta enaktif, ikonik, jeung simbolik. Tahap enaktif nyaéta tahap siswa diajar

ku cara ngamanipulasi barang-barang nyata. Tahap ikonik, nyaéta hiji tahapan siswa diajar ku cara ngagunakeun gambar atawa video tape. Sedengkeun tahap simbolik, nyaéta tahap diajar ku cara ngagunakeun simbol-simbol.

Ku kituna, anu dimaksud média pangajaran basa Sunda nyaéta sagala hal nu bisa nepikeun pesen, bisa méré rangsangan pikiran, perasaan, jeung kahayang siswa, kaasup ngagunakeun internét nu bisa ngamotivasi lumangsungna proses diajar siswa kana pangajaran basa Sunda.

Internét minangka média pangajaran basa Sunda, kaasup salahsahiji faktor sarana nu ngarojong kana kalancaran proses pangajaran atawa sarana nu bisa mangaruhan sistem pangajaran basa Sunda di sakola.

2. Mangpaat Média Pangajaran

Mangpaat média pangajaran sacara umum, nyaéta ngalancarkeun interaksi antara guru jeung siswa sangkan kagiatan pangajaran leuwih éféktif jeung efésién. Sedengkeun sacara hususna mangpaat média pangajaran téh nyaéta:

a) Nepikeun materi pangajaran bisa sarua

Maké bantuan média pangajaran, nyegah bédana nafsirkeun materi antara guru, ogé bisa ngurangan teu saimbangna informasi diantara siswa dimana baé ayana.

b) Proses pangajaran leuwih jelas tur pikaresepeun

Média bisa nampilkeun informasi ngaliwatan sora, gambar, gerakan, jeung warna, boh sacara alami boh dimanipulasi, sangkan bisa ngabantu guru nyiptakeun suasana diajar nu leuwih aktif, henteu angger (monoton), jeung henteu pikaboseneun

c) Proses pangajaran leuwih interaktif

Ngaliwatan média pangajaran bakal lumangsung komunikasi dua arah sacara aktif, sedengkeun tanpa média guru biasana ngan nyarita saarah.

d) Efisiensi waktu jeung tanaga

Ngaliwatan média tujuan diajar bakal leuwih gampang dihontal sacara maksimal, kalawan ngagunakeun waktu jeung tanaga samiminal mungkin. Guru henteu kudu sababaraha kali ngajelaskeun materi pangajaran, cukup

sakali nepikeun dibarengan ku makémédia pangajaran, siswa bakal leuwih gampang paham kana materi pangajaran.

e) Ningkatkeun kualitas hasil diajar siswa

Média pangajaran bisa ngabantuan siswa nyangking materi diajar leuwih jero tur gembler. Lamun ngan sakadar ngabandungan informasi verbal ti guru, siwa biasana teu pati paham kana materi pangajaran, tapi saupama dilengkepan ku kagiatan nempo, ngarampa, ngarasakeun, jeung ngalaman sorangan ngaliwatan média, siswa bakal leuwih paham kalawan hadé kana materi pangajaran.

f) Média ngamungkinkeun proses diajar bisa dilaksanakeun dimana baé jeung iraha baé.

Média pangajaran bisa ngarangsang siswa ngalaksanakeun kagiatan diajar kalawan lalua di mana baé jeung iraha baé, henteu gumantung ka guru. Kudu sadar yén waktu diajar siswa di sakola kawatesanan, sedengkeun waktu nu lalua justru di luar lingkungan sakola.

g) Média bisa numuwuhkeun sikep positif siswa kana materi jeung proses diajar.

Proses diajar bakal leuwih pikaresepeun sarta bakal ngamotivasi siswa mikacinta kana pangaweruh sarta resep Néangan sorangan sumber-sumber ilmu pangaweruh.

h) Ngarobah peran guru sangkan leuwih positif jeung produktif.

Guru bisa ngabagi peran jeung média sangkan leuwih réa waktu pikeun méré perhatian kana aspek-aspek edukatif séjénna, saperti ngabantu siswa nu hese diajar, ngawangun kapribadian, ngamotivasi diajar, jsté.

3. Milih Média Pangajaran Basa Sunda

Dina pangajaran basa Sunda tangtu butuh kasabaran jeung kadarian, anu mangrupa energi, waktu, kaparigelan jeung kompetensi pangajaran dina prakna.

Pangajaran basa Sunda ditantukeun ku sababaraha faktor, boh faktor linguistik, boh faktor non linguistik saperti siswa, guru, metode, materi, jeung média atawa alat bantu pangajaran anu digunakeun.

Média pangajaran basa Sunda kacida pentingna pikeun ngabantu siswa nyangking konsep anyar, kaparigelan jeung kompetensi basa. Réa pisan média nu bisa digunakeun dina proses pangajaran, tapi guru kudu parigel dina milih média pangajaran basa Sunda. Sababarah média pangajaran anu bisa digunakeun dina pangajaran basa Sunda, nyaéta:

a. *White Board* (Bor Bodas)

Bor bodas miboga bagean anu bodas nyacas, rada hérang anu bisa ditulisan ku pulpén atawa spidol husus nu warna-warni sarta gampil dipupus. Pikeun ngalengkepan média pangajaran papan tulis bodas, diperlukeun

- 1) pulpén atawa spidol husus nu mangsina gampil dipupus
- 2) Spons atawa pamupus pikeun mersihan whiteboard, anu fungsi méh sarua jeung papan tulis biasa nu warnana hideung, bisa dipaké pikeun nulis atawa ngagambar.

Mimitina mah tangtu baé bakal ngarasa hésé pikeun nulis horizontal dina ukuran anu sarua kalawan rapih jeung kabaca, lantaran rada leueur nulisna, tapi ku dilatih mah tangtu bisa.

Saméméh nulis dina bormangsa proses pangajaran di kelas, jieun heula tingkesan dina rarancang pangajaran, sangkan ngagampilkeun dina prungna ngajar di kelas. Saeutikna, urang geus nyaho naon baé anu kudu ditulis atawa digambar dina papan tulis. Ieu hal téh kudu jéntré diatur kalawan hadé.



b. *Poster*

Poster salahsahiji média pangajaran anu aya gambaran, dijieun pikeun narik perhatian anu bisa ngomunikasikeun carita, fakta, ide, atawa gambar kalawan leuwih gancang tur jentré.

Poster ogé bisa dihartikeun, nyaéta plakat anu aya gambaran atawa dekoratif nu ngamangpaatkeun daya tarik émosional, pikeun nepikeun pesan nu hayang dihontal tur tujuanana pikeun ngandelan sikep atawa nguatan Kagiatan. Pikeun pangajaran basa Sunda ngagunakeun poster bisa nguatan pahamna siswa kana hiji materi.

Poster bisa didéfinisikeun minangka réprésentasi grafis tina sababaraha daya tarik émosional nu kuat ngaliwatan kombinasi nu ngagunakeun grafis saperti gambar, kartun huruf-huruf, jeung seni visual sejénna dina plakat. Ieu hal téh tujuanana pikeun nepikeun pesan nu tangtu, pangajaran nu tangtu, gambaran umum jsté. Poster gedé pangaruhna sangkan siswa paham kana materi pangajaran di kelas.



c. Flashcards

Flashcards, nyaéta kartu leutik aya gambar atawa simbol bisa digunakeun dina pangajaran atawa pagawéan ngabangun wangunan. Di kelas flashcards biasana digunakeun pikeun ngajarkeun kabeungharan kecap atawa maca.

Gambar gajah upamana, bisa ditarik atawa katalikung dina kartu jeung kecap 'gajah' anu ditulis di handapeun gambarna atawa dina kartu nu béda. Siswa

dimotivasi pikeun ngébréhkeun gambar jeung kecap-kecap ngaliwatan pintonan atawa pedaran kagiatan jeung kaulinan. Upamana kaulina suten maké rema leungeun duan-duan.

Dina pangajaran jeung mekarkeun materi pangajaran, flashcards mungkin baé miboga gambar simbol nu ditarik atawa dicét ku para siswa. Ieu hal baris ngamotivasi siswa dina diskusi kelompok, ogé pikeun rupa-rupa informasi jeung dokuméntasingeunaan jalma-jalma nu dirékoméndasikeun ngaliwatan poster, panaluntikan kaayaan lokal, jeung pra nguji kamampuh para siswa.

Cara ngagunakeun flashcards di jero kelas, saperti dina pangajaran maca némbongkeun gambar atawa kecap babarengan. Salah saurang siswa pikeun nunjukeun gambar sarta nyebutkeun kecapna. Saterusna siswa séjén nunjukeun gambar sarta ngucakeun kecapna. Sanggeus aya sababaraha gambar jeung kecapna anu dipikawanoh ku siswa, salah sahiji siswa kaluar kelas pikeun maluruh akur henteuna antara gambar jeung kecapna.

Sabada siswa geus wanoh kana gambar jeung kecap-kecapna, saterusna para siswa bisa dibagi sababaraha kelompok pikeun maén game maca ngagunakeun flashcards



D. Kagiatan Diajar

Kagiatan atawa aktivitas diajar nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kagiatan saperti ieu di handap.

1. Niténan tujuan jeung indikator.
2. Maca pedaran Materingeunaan *Milih Média Pangajaran Basa Sunda*.
3. Diskusi kelompok pikeun migawé latihan/ pancén.

4. Maca tingkesan materi.
5. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
6. Tanya jawab jeung fasilitaor lamun aya bangbaluh ngeunaan materi dina Kagiatan Diajar I.

E. Latihan/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Pangajaran basa Sunda ditantukeun ku sababaraha faktor, boh faktor linguistik, boh faktor non linguistik. Tuliskeun rupa-rupa faktor non linguistik!.
2. Jelaskeun sacara singget pentingna média pangajaran basa Sunda pikeun ngabantu siswa dina pangajaran basa Sunda!
3. Jentrékeun sababarah média pangajaran anu bisa digunakeun dina pangajaran basa Sunda!
4. Jelaskeun sacara singget naon nu disebut poster!
5. Jieun conto pangajaran basa Sunda anu maké média pangajaran flashcards!

F. Tingkesan

Média pangajaran basa Sunda kacida pentingna pikeun ngabantu siswa nyangking konsep anyar, kaparigelan jeung kompetensi basa. Réa pisan média nu bisa digunakeun dina proses pangajaran, tapi guru kudu parigel dina milih média pangajaran basa Sunda.

Sababaraha média pangajaran anu bisa digunakeun dina pangajaran basa Sunda, nyaéta:

1. white board papan tulis bodas miboga bagean anu bodas nyeplas, rada hérang anu bisa ditulisan ku pulpén atawa spidol husus nu warna-warni sarta gampil dipupus;
2. poster salahsahiji média pangajaran anu aya gambaran, dijieun pikeun narik perhatian anu bisa ngomunikasikeun carita, fakta, ide, atawa gambar kalawan leuwih gancang tur jentré.;
3. flascards, nyaéta kartu leutik aya gambar atawa slmbol bisa digunakeun dina pangajaran atawa pagawéan ngabangun wangunan. Di kelas flashcards biasana digunakeun pikeun ngajarkeun kabeungharan kecap atawa maca.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur tahap ngawasa Sadérék kana Materi ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Ngawasaa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap ngawasaa Materi ajar nu dihontal ku Sadérék:

90	-	100%	=	alus pisan
80	-	89%	=	alus
70	-	79	=	cukup
	-	69	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap ngawasaa 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun Materi kana Kagiatan Diajar 2. Tapi, lamun tahap ngawasaa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres Materi dina Kagiatan Diajar 1, pangpangna Materi nu can dikawasa.

KAGIATAN DIAJAR 2

MILIH SUMBER DIAJAR BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan Kegiatan Diajar 2 ngawengku ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampuh ngajelaskeun hakekat sumber diajar basa Sundakalawan bener.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat dipiharep mampuh milih sumber diajar kalawan taliti.
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampuh ngawincik aspek-aspek anu raket patalina jeung sumber diajar kalawan gawe babarengan.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampuh nyieun conto ngagunakeunsumber diajar dina pangajaran basa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator Kahontalna Kompetensi Kegiatan Diajar 2, ngawengku ieu di andap.

1. Ngajelaskeun hakekat Sumber Diajar Basa Sunda.
2. Ngaidentifikasi Sumber Diajar Basa Sunda..
3. Ngawincik aspek-aspek anu raket patalina jeung Sumber Diajar Basa Sunda..
4. Nyieun conto larapna Sumber Diajar Basa Sunda.dina pangajaran basa Sunda.

C. Pedaran Materi

1. Harti Sumber Diajar Numutkeun Para Ahli

Diajar Ngajar minangka hiji proses tina hiji sitem, anu teu bisa dipisahkeun tina komponen-komponen sejenna. Salaha sahiji éta komponen téh, nyaéta sumber diajar. Kecap sumber hartina nyaéta hiji sistem atawa bagéan tina materi anu ngahaja dijieun atawa disiapkeun kalawan tujuan pikeun méré kesempatan siswa diajar (Oemar Hamalik, 1994). Sedengkeun diajar dina hakeketna nyaéta proses robahna tingkah laku sangkan leuwih sampurna saluyu jeung tujuan nu geus ditangtukeun atawa dirumuskeun saméméhna (nana Sudjana jeung Ahmad Rivai, 1989)



Saméméh nyindekkeun harti sumber diajar, leuwih hadé nitenan heula sababaraha rumausan harti sumber diajar numutkeun para ahli, diantaranya:

- a. **Cece Wijaya jeung A Thabrani Rusyah**, netelakeun yén sumber diajar téh lingkungan nu bisa dimangpaatkeun ku sakola pikeun sumber pangaweruh, bisa jalma atawa nu sejénna. (Cece Wijaya jeung A. Thabrani Rusyah, 1994).
- b. **Ahmad Rohani jeung Abu Ahmadi** ngajelaskeun yén sumber diajar nyaéta sagala daya nu bisa digunakeun pikeun kepentingan proses atawa aktifitas pangajaran boh sacara langsung boh henteu langsung salian ti siswa (lingkungan) waktu lumangsungna pangajaran. (Ahmad Rohani jeung Abu Ahmadi, 1991).
- c. **Nana Sudjana jeung Ahmad Rivai** nyebutkeun yén sumber diajar nyaéta daya nu bisa dimangpaatkeun pikeun kepentingan proses pangajaran boh sacara langsung boh henteu langsung sabagean atawa sagemblengna. (Nana Sudjana jeung Ahmad Rivai, 1989).
- d. **Fred Percival jeung Henry Ellington ngajelaskeun yén sumber diajar** (Resources Learning) nyaéta sasat bahan atawa situasi diajar nu ngahaja dijieun sangkan siswa sacara pribadi bisa diajar. (Fred Percival jeung Henry Ellington, 1988)
- e. **Fatah Syukur NC** ngajéntrékeun yén sumber diajar nyaéta sagala hal (daya, lingkungan jeung pangalaman) nu bisa digunakeun sarta bisa ngarojong proses pangajaran kalawan leuwih éféktif tur éfésién sarta bisa ngagampangkeun kehontalna pangajaran atawa diajar boh langsung boh teu langsung nu konkrit atawa abstrak. (Fatah Syukur NC, 2005)

- f. **AECT (Association For Education Communication and Technology)** nyebutkeun yén sumber diajar nyaéta sakabéh sumber (nu ngawengku jalma jeung barang) nu mungkin digunakeun pikeun diajar boh nyorangan boh kelompok, biasana dina situasi informal sangkan ngagampangkeun diajar. (Yusuf Hadi Miarso, 1986)



Pedaran ngeunaan harti sumber diajar di luhur, nétélakeun rupa-rupa pamadegan para ahli atikan. Ayana béda pamadengan dibalukerkeun wawasan jeung orientasi para ahli nu béda, tapi nu paling penting yéng para ahli geus ngajelaskeun harti sumber diajar. Tina sababaraha pamadengan di luhur, bisa dicokot kecindekan yén sumber diajar téh nyaéta sagala sumber boh daya lingkungan boh pangalaman nu digunakeun, sarta nu jadi pangdeudeul dina proses pangajaran sangkan leuwih éféktif jeung éfésién saluyu jeung tujuan nu hanu dihontal.

Umumna sumber diajar bisa dikategoriken jadi 6 (enam) jenis, nyaéta:

- Pesen:** informasi nu rék ditepikeun ku komponén sején, bisa mangrupa ide, fakta, makna jeung data.
- Jalma:** jalma nu nyimpen jeung nepikeun pesen diantarana: guru, instruktur, siswa, ahli, nara sumber, tokoh masaraket, pamingpin lembaga, tokoh kerier, jeung sajabana.
- Bahan:** barang-barang nu eusina pesen pikeun ditepikeun ku cara ngagunakeun pakakas, kadang-kadang éta bahan téh geus mangrupa wangun nu siap,

contona buku, transparansi, film, slides, gambar, grafik nu dijieun keur pangajaran, réliéf, candi, arca, komik, jeung sajabana.

- d. **Alat/ perlengkapan:** barang-barang nu digunakeun pikeun nepikeun pesen nu nyampak dina bahan, upamana: perangkat keras, komputer, radio, televisi, VCD/DVD, kamera, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obeng jeung sajabana
- e. **Pamarekan/ metode/ téhnik:** prosedur atawa langkah-langkah nu tangtu dina ngagunakeun bahan, alat, posisi tempat, jeung jalma nu nepikeun pesen, upamana disikusi, seminar, ngarengsekeun masalah, simulasi, keulinan, sarasehan, paguneman basajan, diskusi, debat, talk shaw jeung sajabana.
- f. **Lingkungan/latar:** lingkungan tempat pesen ditarima ku siswa, upamana : rohangan kelas, studio, perpustakaan, aula, babaturan, kebon, pasar, toko, museum, kantor jeung sajabana.

Upama ditabelkeun saperti kieu:

Sumber Diajar	Pengertian	Contoh
Pesen	informasi nu rék ditepikeun ku komponén sejen, bisa mangrupa ide, fakta, makna jeung data.	Sakabéh mata pangajaran
Jalma	jalma nu nyimpen jeung nepikeun pesen. Henteu keasup nu ngokolakeun fungsi jeung mekerkeun sumber diajar	guru, instruktur, siswa, ahli, nara sumber, tokoh masaraket, pamingpin lembaga, tokoh kerier, jeung sajabana.
Bahan	barang-barang nu eusina pesen pikeun ditepikeun ku cara ngagunakeun pakakas, kadang-kadang éta bahan téh geus	buku, transparansi, film, slides, gambar, grafik nu dijieun keur pangajaran, réliéf, candi, arca, komik, jeung sajabana

	mangrupa wangun nu siap,	
Alat/ perlengkapan	barang-barang nu digunakeun pikeun nepikeun pesen nu nyampak dina bahan	perangkat keras, komputer, radio, televisi, VCD/DVD, kaméra, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obéng jeung sajabana
Pamarekan/ metode/ téhnik	prosedur atawa langkah-langkah nu tangtu dina ngagunakeun bahan, alat, posisi tempat, jeung jalma nu nepikeun pesen	disikusi, seminar, ngarengsekeun masalah, simulasi, kaulinan, sarasehan, paguneman basajan, diskusi, debat, talk show jeung sajabana.
Lingkungan/latar	lingkungan tempat pesen ditarima ku siswa.	rohangen kelas, studio, perpustakaan, aula, babaturan, kebon, pasar, toko, museum, kentor jeung sajabana.

2. Fungsi Sumber Diajar

Sumber diajar miboga fungsi :

- Ningkatkeun produktivitas pangajaran ku cara: (a) ngagancangan proses diajar jeung ngabantu guru pikeun ngagunakeun waktu leuwih hadé jeung (b) ngurangan beban guru dina nepikeun informasi, sangkan leuwih réangipuk jeung mekarkeun kamampuh siswa..
- Méré sababaraha alternatif pangajarannu sifatna leuwih pribadi, ku cara: (a) ngurangan kontrol guru numaneuh jeung tradisional; jeung (b) méré kesempétankeur siswa pikeun mekerkeun saluyu jeung kamampuhna.

- c. Méré tatapakannu leuwih ilmiah kana pangajaranku cara: (a) ngararancang program pangajarannu leuwih sistematis; jeung (b) mekarkeun bahan pangajaran nu didadasaranku panalungtikan.
- d. Leuwih nguatan pangajaran, ngaliwatan: (a) ningkatkeun kamampuh nepikeun informasi jeung bahan kalawan leuwih kongkrit.
- e. Ngondisikeun diajar dina waktuna, nyaéta: (a) ngurangan nu ngabédakeun antara pangajaran nu sifatna verbal jeung abstrak kalawan réalitas tur sifatna kongkrit; (b) méré pangaweruhnu sifatna langsung.
- f. Ngondisikeunnepikeun pangajaran nu leuwih lega, ku jalan informasi nu mampuhngaliwatan wates geografis.

3. Sababaraha jenis sumber diajar

Dina gurat badagna aya dua jenis sumber diajar nyaéta:

- a. Sumber diajar nu didesain (*learning resources by design*), nyaéta sumber diajar nu kalawan husus dirancang atawa dimekarkeun salaku komponén sistem instruksional pikeun nyadiakeun fasilitas diajar nu miboga arah jeung sifatna formal.
- b. Sumber diajar nu dimangpaatkeun (*learning resources by utilization*), nyaéta sumber diajar anu henteu didesain husus pikeun kaperluan pangajaran jeung ayana ogé gampang kapanggih, diterapkeun jeung dimangpaatkeun pikeun kaperluan pangajaran

Tina dua macam sumber diajar, sumber-sumber diajar bisa dina wangun: (1) pesen: informasi, bahan ajar; carita rakyat, dongeng, hikayat, jeung sajabana (2) orang: guru, instruktur, siswa, ahli, nara sumber, tokoh masarakat, pamingpin lembaga, tokoh karier jeung sajabana; (3) bahan: buku, transparansi, film, slides, gambar, grafik nu dirancang pikeun pangajaran, relief, candi, arca, komik, jeung sajabana; (4) alat/perlengkapan: perangkat keras, komputer, radio, televisi, VCD/DVD, kamera, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obeng jeung sajabana; (5) pamarekan/metode/téhnik: disikusi, seminar, ngarengsekeun masalah, simulasi, kaulinan, sarasehan, paguneman basajan, diskusi, debat, talk shaw jeung sajabana; jeung (6) lingkungan: rohangan kelas, studio, perpustakaan, aula, babaturan, kebon, pasar, toko, museum, kentor jeung sajabana.

4. Kriteria milih sumber diajar

Dina milih sumber diajar kudu diperhatikeun kriteria saperti: (1) ekonomis: teu kudu matok kena harga nu mahal; (2) praktis: henteu merlukeun ngokolakeunana nu rumit, hese jeung arang langka; (3) gampil: dekeut jeung nyampak di sabudeureun lingkungan; (4) fleksibel: bisa dimangpaatkeun pikeun sababaraha tujuan instruksional jeung; (5) saluyu jeung tujuan: ngarojong proses jeung kehontalna tujuan diajar, bisa ngahudangkeun motivasi jeung minat diajar siswa.

5. Ngamangpaatkeun lingkungan pikeun sumber diajar

Lingkungan minangka salah sahiji sumber diajar nu kecida pentingna jeung miboga ajen-inajen nu kecida pentingna dina raraga proses pangajaran siswa. Lingkungan bisa ngabeungharan bahan jeung kegiatan diajar.

Lingkungan nu bisa dimangpaatkeun pikeun sumber diajar ngawengku : a) lingkungan sosial jeung b) lingkungan fisik (alam). Lingkungan sosial bisa digunakeun pikeun ngajembaran élmu-élmu sosial jeung kamanusiaan, sedengkeun lingkungan alam bisa digunaken pikeun diajar ngeunaan gejala-gejala alam jeung bisa numuwuhkeun kasadaran siswa sangkan cinta alam jeung partisipasi dina miara jeung ngamumule alam.

Ngamangpaatkeun lingkungan bisa ngaliwatan ku cara migawe kagiatan mawa siswa ka lingkungan, seperti survey, karyawisata, kemah, praktek lapangan jeung sajabana. Malahan kiwari mah jul-jol kagiatan pangajaran nu disebut out-bond, nu dina tatapakanana mangrupikeun proses pangajaran ngagunakeun alam semesta.

Sajaba ti éta ngamangpaatkeun lingkungan bisa dilaksanakeun ku cara nampilkeun lingkungan di jero kelas, seperti : ngadatangkeun nara sumber pikeun nepikeun materi di jero kelas. Sangkan ngagunakeun lingkungan salaku sumber diajar lumangsung éféktif, ku kituna perlu ayana rarancang, ngalaksanakeun jeung evaluasi tur lajuning lakuna.

Mangpaat Sumber Diajar

Mangpaat sumber diajar diantarana:

- a. Méré pangalaman diajar kalawan langsung jeung konkret ka siswa
- b. Bisa nampilkeun hal-hal nu henteu mungkin diayakeun, didatangan atawa ditempo kalawan langsung tur konkret
- c. Bisa nambahan jeung ngalegaan cakrawala materi nu aya di jero kelas
- d. Bisa méré informasi nu akurat jeung panganyarna
- e. Bisa ngabantu ngarengsekeun masalah pendidikan (instruksional) boh sabudeureun mikro boh sabudeureun makro
- f. Bisa méré informasi nu positif, saupama diatur jeung direncanakeun cara ngamangpaatkeunana kalawan pas.
- g. Bisa ngahudang karep pikeun mikir, miboga sikep jeung mekarkeun saterusna.

Sumber diajar miboga fungsi :

- a. Ngaronjatkeun produktivitas pangajaran ngaliwatan cara:
 - 1) Ngalancarkeun proses diajar jeung ngabantu guru pikeun ngagunakeun waktu kalawan leuwih hadé; jeung
 - 2) Ngurangan beban guru dina nampilkeun informasi, sangkan leuwih réa ngaping jeung mekarkeun karep.
- b. Méré alternatif pangajaran nu sifatna leuwih individual, ngaliwatan cara:
 - 1) Ngurangan kontrol guru nu kaku jeung tradisional; jeung
 - 2) Méré kasempétan ka siswa pikeun mekar saluyu jeung kamampuhna.
- c. Méré dadasar nu leuwih ilmiah kana pangajaran ngaliwatan cara:
 - 1) Rarancang program pangajaran nu leuwih sistematis; jeung
 - 2) Mekarkeun bahan pangajaran nu didadasaran ku panalungtikan.
- d. Leuwih nguatan pangajaran, ku cara:
 - 1) Ningkatkeun kamapuhan sumber diajar;
 - 2) Nepikeun informasi jeung bahan kalawan leuwih kongkrit.
- e. Ngamungkinkeun diajar dina waktuna, nyaéta:
 - 1) Ngurangan lolongkrang antara pangajaran nu sifatna verbal jeung abstrak kalawan réalitas nu sifatna kongkrit;
 - 2) Mére pangaweruh nu sifatna langsung.
- f. Ngamungkinkeun nepikeun pangajaran nu leuwih lega, ku cara nepikeun informasi nu mampuh ngaliwatan wates geografis.

6. Kaunggulan jeung Kahengkeran Sumber Diajar (Perpustakaan jeung

Internét)

a. Kaunggulan Perpustakaan

- 1) Minangka tempat neangan informasi/ sumber diajar nu murah jeung lengkep
- 2) Tempat nu tumaninah jeung kondusif pikeun diajar
- 3) Méré kamungkinan pikeun bisa diajar dina waktu nu lila, lantaran buku bisa diinjeum
- 4) Réréana buku minangka hasil tulisan/ panalungtikan para ilmuwan, ku kituna tingket kapercayaananaluhur
- 5) Buku minangka media diajar nu mangrupa kertas, miboga kauntungan nyaéta praktis jeung gampang dibawa
- 6) Pemandu perpustakaan ngabantu dina néangan buku référénsi, ku kituna bakal leuwih éfisién

b. Kahengkeran Perpustakaan

- 1) Kawatesanan jam operasional perpustakaan
- 2) Kurangna miara buku-buku, nu ngabalukarkeun buku gampang rusak lantaran remen diinjeum
- 3) Nunda buku-buku nu kurang merenah ngabalukarkeun waktu nu lila pikeun néangan
- 4) Stok buku kawatesanan, balukarna kudu nungguan buku dipulangkeun ku nu nginjeum saméméhna
- 5) Sumber informasi dumasar tingkat pangautuh nu ngagunakeun

c. Kaunggulan Internét

- 1) Sumber informasi nu ngahontal sakuliah dunya, gancang jeung efisien
- 2) Bisa ngaladénan akses silih tukeur data kalawan ngancang papada nu ngagunakeun
- 3) Informasi dina internét *up to date*
- 4) Hasil néangan langsung mokus kana sub pokok nu rék diajarkeun/ditéangan
- 5) Bisa diakses di sababaraha tempat, lantaran réa tempat-tempat nu nyadiakeun layanan internét.

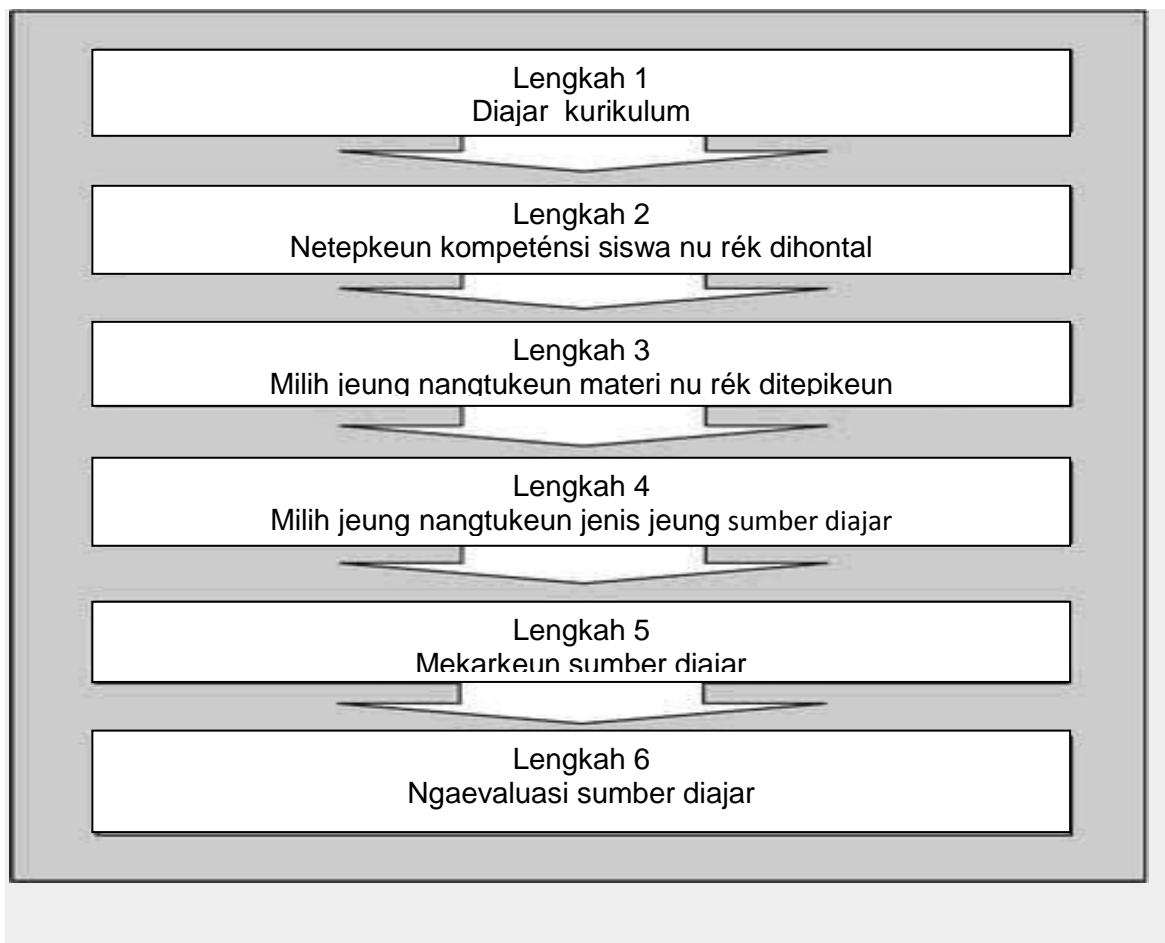
d. Kahengkeran Internét

- 1) Sumber informasi nu rélatif mahal
- 2) Tingkat kapercayaanana rélatif handap, lantaran sabagéan gedé dumasar pamadegan pribadi/ artikel pribadi jeung tacan kauji

- 3) Hariwang réa disalahgunakeun (*Cyber Crime*) ti jalam-jalma nu teu miboga tanggung jawab, balukarna bisa ngaruksak moral manusa
- 4) Dibutuhkeun kaparigelan husus pikeun bisa ngagunakeun internét, lantaran henteu sakumna jalma bisa ngagunakeun internét.

7. Prosedur nyieun rarancang sumber diajar

Kalawan skématik, prosedur nyieun rarancang sumber diajar saperti alur ieu di handap:



8. Ngaoptimalkeun sumber diajar

Réa pamadegan pikeun nyadiakeun sumber diajar merlukeun waragad nu mahal jeung hese pikeun ngabiasakeunana, nu sakapeung mah antukna bakal ngabeuratkeun ka kolot siswa pikeun ngaluarkeun anggaran pendidikan nu leuwih gedé. Padahal ku miboga bekel kréativitas, guru bisa nyieun jeung nyadiakeun sumber diajar nu basajan tur murah. Upamana, guru jeung siswa bisa ngamangpaatkeun barang urut. Bahan

urut, nu réa pabalatak di sakola jeung rumah, seperti kertas, kaulinan, cangkang kotak, urut kemasan. Ku miboga kréativitas, bahan-bahan urut nu biasana dipiceun kitu baé, bisa dimodifikasi jeung didaur-ulang jadi sumber diajar nu miboga hargaan. Kitu deui, dina ngamangpaatkeun lingkungan salaku sumber diajar henteu kudu indit jauh kalayan biaya nu mahal, lingkungan nusabudeureun sakola jeungdi imah ogé bisa dioptimalkeun jadi sumber diajar nu miboga ajén keur kapentingan diajar siswa. Henteu saeutik sakola-sakola nu miboga buruan atawa pakarangan nu cukup lega, tapi kaayaanana remen dilurjeunkeun jeung teu kaurus. Saupama éta lahan-lahan téh dioptimalkeun teu mustahil bakal jadi sumber diajar nu gedé ajenna.

Kamekarankaajaiban dinadunya pendidikan Eric Ashby (1997), ngajelaskeun tahap-tahap kamekaran sumber diajar. Ngabagi kanaopat tahap saperti :

Kahiji, sumber diajar pra-guru.

Tahap ieu, sumber diajar utama nyaéta jalma dina lingkungan kulawarga atawa kelompok, sumber sejenna masih arang langka. Barang nu digunakeun wangun nadangdaunan, atawa kulit tangkalsarta bahan simbol jeung isyarat verbal pikeuneusi pesenna. Pangaweruh nu kacangking leuwih réa ngaliwatan cara coba-coba (trial) jeung éror balukarna hasilna ogé masih basajan tur mutlak sahandapeun kontrol kolot siswa atawa anggota kulawarga. Ciri has tina tahap ieu sifatna tertutup jeung rahasia.

Kadua, munculna guru salaku sumber diajar utama.

Dina tahap ieu cikal bakal naayana sakola. Parobahan lumangsung dina cara ngokolakeun, eusi ajaran, peran jalma, téhnik jeung sajabana. Jumlahna masih kawatesanan jeung dominan peran guru. Kitu deui pangajaran gumantung kualitas guru. Kauntunganana guru dihormati jeung kalungguhan analuh balukarna bisa nangtukeun hasil henteuna pangajaran. Kahengkeranan ayén jumlah siswa nu bisa dididik masih kawatesanan jeung pancén guru kacida beuratna.

Katilu, sumber diajar wangun citak.

Pancén guru relatif leuwih gampang lantaran ayana sumber diajar citak. Siswa bisa diajarsorangan lamun tacan ngarti. Kahengkeranana kadangkala nyusun buku tacan hadé jeung eusina hése kahartinaku sawaréh siswa. Kaunggulanana, materi bisa disebarluaskeun kalawan gancang jeung lega. Sumber diajar citak ngawengku buku,

majalah, modul, makalah jeung sajabana.

Kaopat, sumber diajar produk téknologi komunikasi. Ieu sumber leuwih dipikawanohku istilah audio visual aids nyaéta sumber diajar tina bahan audio (sora), visual (gambar), atawa kombinasi tina duanana dina hiji proses pangajaran. Istilah sejenna disebut ogé média pendidikan nu biasana didesain kalawan leuwih terarah, spesifik jeung saluyu jeung kamekaran siswa. Contoh sumber diajar dina tahap ieu nyaéta televisi, CD, radio jeung OHP.

D. Kagiatan Diajar

Kagiatan atawa Kagiatan diajar nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kagiatan saperti ieu di handap.

1. Niténan tujuan jeung indikator.
2. Maca pedaran Materi ngeunaan *Sumber Diajar Basa Sunda*.
3. Diskusi kelompok pikeun migawé latihan/ pancén.
4. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
5. Tanya jawab jeung fasilitator lamun aya bangbaluh ngeunaan materi dina kagiatan diajar 2.

E. Latihan/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Sumber diajar basa Sunda numutkeun para ahli bisa dihartikeun gumantung kana pangaweruhna. Tuliskeun tilu harti sumber diajar numutkeun para ahli!
2. Jelaskeun sacara singget harti umum sumber diajardina pangajaran basa Sunda!
3. Jentrékeun opat katagori sumber diajar nu digunakeun dina pangajaran basa Sunda!
4. Jelaskeun sumber diajar basa Sunda!
5. Jieun conto pangajaran basa Sunda anu ngamangpaatkeun sumber diajar basa Sunda!

F. Tingkesan

Diajar Ngajar minangka hiji proses tina hiji sitem, anu teu bisa dipisahkeun tina komponen-komponen sejenna. Salaha sahiji éta komponen téh, nyaéta sumber diajar.

Kecap sumber hartina nyaéta hiji sistem atawa bagéan tina materi anu ngahaja dijieun atawa disiapkeun kalawan tujuan pikeun méré kesempétan siswa diajar (Oemar Hamalik, 1994). Sedengkeun diajar dina hakékatna nyaéta proses robahna tingkah laku sangkan leuwih sampurna saluyu jeung tujuan nu geus ditangtukeun atawa dirumuskeun saméméhna (nana Sudjana jeung Ahmad Rivai, 1989)

Pedaran ngeunaan harti sumber diajar di luhur, nétélakeun rupa-rupa pamadegan para ahli atikan. Ayana béda pamadengan dibalukerkeun wawasan jeung orientasi para ahli nu béda, tapi nu paling penting yén para ahli geus ngajelaskeun harti sumber diajar. Tina sababaraha pamadengan di luhur, bisa dicokot kecindekken yén sumber diajar téh nyaéta sagala sumber boh daya lingkungan boh pangalaman nu digunakeun, sarta nu jadi pangdeudeul dina proses pangajaran sangkan leuwih éféktif jeung éfésién saluyu jeung tujuan nu hayang dihontal.

Umumna sumber diajar bisa dikategoriken jadi 6 (enam) jenis, nyaéta:

1. **Pesen:** informasi nu rék ditepikeun ku komponén sején, bisa mangrupa ide, fakta, makna jeung data.
2. **Jalma:** jalma nu nyimpen jeung nepikeun pesen diantarana: guru, instruktur, siswa, ahli, nara sumber, tokoh masarakat, pamingpin lembaga, tokoh kerier, jeung sajabana.
3. **Bahan:** barang-barang nu eusina pesen pikeun ditepikeun ku cara ngagunakeun pakakas, kadang-kadang éta bahan téh geus mangrupa wangun nu siap, contona buku, transparansi, film, slides, gambar, grafik nu dijieun keur pangajaran, réliéf, candi, arca, komik, jeung sajabana.
4. **Alat/ perlengkapan:** barang-barang nu digunakeun pikeun nepikeun pesen nu nyampak dina bahan, upamana: perangkat keras, komputer, radio, televisi, VCD/DVD, kamera, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obeng jeung sajabana
5. **Pamarekan/metode/téhnik:** prosedur atawa langkah-langkah nu tangtu dina ngagunakeun bahan, alat, posisi tempat, jeung jalma nu nepikeun pesen, upamana disikusi, seminar, ngaréngsékeun masalah, simulasi, kaulinan, sarasehan, paguneman basajan, diskusi, debat, talk show jeung sajabana.

6. **Lingkungan/latar:** lingkungan tempat pesen ditarima ku siswa, upamana : rohangan kelas, studio, perpustakaan, aula, babaturan, kebon, pasar, toko, museum, kantor jeung sajabana.

Sumber diajar miboga fungsi :

Ningkatkeun produktivitas pangajaran ku cara: (a) ngagancangan proses diajar jeung ngabantu guru pikeun ngagunakeun waktu leuwih hadé jeung (b) ngurangan beban guru dina nepikeun informasi, sangkan leuwih réangipuk jeung mekarkeun kamampuh siswa.

Méré sababaraha alternative pangajarannu sifatna leuwih pribadi, ku cara: (a) ngurangankontrol guru nukaku jeung tradisional; jeung (b) méré kesempétankeur siswa pikeun mekerkeun saluyu jeung kemampuhna.

Méré tatapakannu leuwih ilmiah kana pangajaranku cara: (a) ngararancang program pangajarannu leuwih sistematis; jeung (b) mekarkeun bahan pangajaran nu didadasaranku panalungtikan.

Leuwih nguatan pangajaran, ngaliwatan: (a) ningkatkeun kamampuh nepikeun informasi jeung bahan kalawan leuwih kongkrit.

Ngondisikeun diajar dina waktuna, nyaéta: (a) ngurangan nu ngabédakeun antara pangajaran nu sifatna verbal jeung abstrak kalawanréalitas tur sifatna kongkrit; (b) méré pangaweruhnu sifatna langsung.

Ngondisikeunnepikeun pangajaran nu leuwih lega, ku jalan informasi nu mampuhngaliwatan wates geografis.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur tahap ngawasa Sadérék kana Materi ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Ngawasaa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap ngawasaa Materi ajar nu dihontal ku Sadérék:

90	-	100%	=	alus pisan
80	-	89%	=	alus
70	-	79	=	cukup
	-	69	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap ngawasaa 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun Materi kana Kagiatan Diajar III. Tapi, lamun tahap ngawasaa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres Materi dina Kagiatan Diajar II, pangpangna Materi nu can dikawasa.

KAGIATAN DIAJAR 3

TÉHNIK INFORMATIKA JEUNG KOMUNIKASIDINA

PANGAJARAN BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan Kagiatan Diajar3 ngawengku ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampuh ngajelaskeun hakekat Téhnik Informatika jeung Komunikasi kalawan bener.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat dipiharep mampuh ngaidentifikasi karakteristik kamampuh komunikatif kalawan taliti.
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampuh ngawincik aspek-aspek anu raket patalina jeung Téhnik Informatika jeung Komunikasi kalawan gawe babarengan.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampuh nyieun conto ngagunakeun Téhnik Informatika jeung Komunikasi dina pangajaran basa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator KahontalnaKompetensi Kagiatan Diajar3, ngawengku ieu di andap.

1. Ngajelaskeun hakekat Téhnik Informatika jeung Komunikasi.
2. Ngaidentifikasi karakteristik kamampuh komunikatif.
3. Ngawincik aspek-aspek anu raket patalina jeung Téhnik Informatika dan Komunikasi.
4. Nyieun conto larapnaTéhnik Informatika dan Komonikasi dina pangajaran basa Sunda.

C. Pedaran Materi

Konsep Dasar Tehnologi Informasi jeung Komunikasi

Tehnologi Informasi jeung Komunikasi (TIK) geus jadi kabutuhan nu penting dina ngalaksanakeun pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Taun 2003 ngeunaan Sistim Pendidikan Nasional, Bab I Katangtuan Umum Pasal 1 Nomor 15 nyebutkeunyén pendidikan jarak jauh nyaéta pendidikan nu peserta didikna

misah ti pendidik, sarta pangajaranana ngagunakeun rupa-rupa sumber diajar ngagunakeun teknologi komunikasi, informasi, jeung médiaséjénna. Sedengkeun dina Pasal 35 ayat 1 nyebutkeun, yén ngagunakeun teknologi informasi jeung komunikasi diperlukeun pikeun ngarojong proses pangajaran.

Kamekaran abad ka 21 ngagambarkeun trend kahirupan aya dina teknologi jeung lingkungan média-driven, ditandaan ku akses nu ngalayah informasi, paroMateri nu gancang dina perangkat teknologi, jeung kamampuh pikeun ngayakeun kalaborasi sarta maksa individu méré kontribusi dina skala anu can pernah kajadian samemehna. Warga produktif katut pagawe kudu mampuhh nembongkeun kaparigelan mikir kritis tur fungsional, saperti beunta kana informasi, beunta kana média, jeung beunta ICT (Information and communication Technology).

Era komputer katut alat-alat teknologi geus mangaruhan kana kahirupan sapopoe. Nu ngagunakeun aplikasi komputer kiwari kapanggih di toko-toko, lembaga pendidikan, widang kasehatan, jeung sabaraha tempat séjénna anu geus lumrah ngagunakeun aplikasi komputer dina kahirupan sapopoe.

Komputer jeung internét digunakeun pikeun nyangking informasi, pangalaman, hiburan, online meuli produk jeung jasa, sarta ngayakeun komunikasi jeung nu séjén.

1. Harti Internét

Internét singkétan ti *interconnection* jeung *networking*, nyaéta jaringan informasi global. *“the largest global network of komputer, that enebles people throughout the world to connect with each other”*.

Internét minangka jaringan global nu nyambungkeun jeung rebuan malah jutaan jaringan komputer (locl/wide aréa network) ajaran jeung medan komputer pribadi (stand alone), nu méré kamungkinan unggal komputer koneksi jeung internét bisa ngayakeun komunikasi antara nu hiji jeung nu séjén. (Brace, 1997)

Sidharta (1966) ngadefinisikeun internét kacida lega hartina. Internét nyaéta forum global utama jeung perpustakaan global utama, lantaran unggal anu makéna bisa partisipasi diunggal waktu. Nu jadi margalantaranana, internét mangrupikeun perpustakaan global, ku kituna nu makéna bisa ngamangpaatkeun pikeun média pangajaran

Tina sababaraha pamadegan, bisa dicindekeun yén internét hiji jaringan informasi sababaraha komputer nu nyambung tur komunikasi antara nu hiji jeung nu séjénna, sarta digunakeun salaku sumber jeung média rupa-rupa pangaweruh.

2. Sajarah Singket Internét jeung Kamekaranana di Indonesia

Internét dimimitian tina diciptakeunana teknologi jaringan komputer ku Departemen Pertahanan Amerika Serikat ngaliwatan proyek ARPA (Advance Research Projects Agency) sekitar taun 1960-an, waktu harita internét lain keur jaringan public, tapi pikeun hiji sistim komunikasi data ngagunakeun komputer pikeun ngarojong sistim informasi kaamanan nasional Amerika Serikat, anu disebut ARPANET (Advanced Research Project Agency Network). Ari nu dimaksud jaringan komputer nyaéta sababaraha komputer nyambung antara nu hiji jeung nu séjénna, ngagunakeun kabel di hiji lokasi. Upamana di ruangan kantor. Jaringan komputer téh miboga fungsi sangkan nu ngagunakeun éta komputer bisa silih tukeuran informasi tur data jeung nu ngagunakeun komputer séjénna dina jaringan nu nyambung.

Di Indonesia perkembangan internét dimimitian taun 1992 nepi ka taun 1994, nyaéta dimimitian ku teknologi radio paket 1200bps, ITB mekarkeun internét ti taun 1995-an ngaliwatan sambungan leased line 14.4Kbps ka RISTI Telkom minangka bagean tina IPTEKNET akses Internét tetep dibikeun haratis ka sakumna kolega séjénna. September 1966 minangka taun penting keur ITB, lantaran ITB mimiti ngagunakeun jaringan panalungtikan Asia Internét Interconnection Initiatives (AI3) ngagunakeun bandwidth 1.5Mbps ka Jepang nu terus ditamMateri ku sambungan TelkomNet & IIX gedéna 2Mbps.

Tahun 1989, Timothy Berners-Lee nyiptakeun Word Wide Web, nyaéta hiji program nu méré kamungkinan sora, gambar, film, music ditampilkeun dina internét. Ku kituna internét jadi leuwih alus tampilanana tur réa variasina. Baheula mah internét téh ngan bisa digunakeun ku kalangan jeung komponen nu husus wungkul. Kiwari mah sakabeh jalma nu araya di imah ogé bisa nyambung tur ngagunakeun internét maké modem atawa jaringan telepon. Sajabaa ti éta, internét ogéréa digunakeun ku widang usaha, lembaga pendidikan, lembaga pamarentah, lembaga militer di sakuliah dunya pikeun méré informasi ka masarakat.

3. Sababaraha Aplikasi Internét

Aya sababaraha aplikasi internét nu bisa ngarojong pendidikan, diantaranya

a. *Email*

Email (mel elektronik) nyaéta hiji model komunikasi ngaliwatan internét. Mel elektronik biasana mangrupa teks, tapi bisa ogé ngasupkeun image grafik jeung sora (voice mail) kana email.

Kegiatan nu bisa dilaksanakeun ku siswa ngaliwatan email nyaéta ngayakeun kongsi ngalaksanakeun hiji proyek jeung siswa séjénna di sakola nu béda, ngobrol jeung siswa séjénna nu béda budaya katut kasang tukang nagara ngeunaan rupa-rupa isu panganyarna, ngabiasakeun ngagunakeun basa Inggris ku cara komunikasi tulisan jeung siswa mancanagara, jeung nyangking Materi jeung teknik dina ngarengsekeun hiji pangajaran “online”. Guru ogé miboga hak, bisa narima tur mariksa hasil tugas pangajaran ngaliwatan email.

Kegiatan-Kegiatan saperti kitu téh, gedé pisan faedahna keur siswa, lantaran siswa bakal leuwih seukeut rasana kana isu nu lumangsung di sakuliah dunya. Ngaliwatan aplikasi komputer ogé miboga kasempétan ngalaksanakeun Kegiatan organisasi sarta ngaronjatkeun kamahéran mikir, kamahéran ngagunakeun basa atawa kamahéran ngayakeun komunikasi.

b. Laman Web (World Wide Web)

Rangkayan sadunya WWW nyaéta sabagean tina internét sarta minangka hiji koleksi umum dokumen nu dipikawanoh salaku buruan web (halaman web). Buruan web minangka komponen internét nu leuwih pikatajieun sarta paling dipikaresep ku saha baé anu ngaakses internét. Para pangatik bisa meunang teks gembleng artikel rarancang pangajaran jeung Materipangajaranséjénna, ngaliwatan Laman (<http://k12.cnjdr.org.90/web.Intro.html>) contona dina medar cara-cara World Wide Web hususna dina ngareformasikeun kurikulum. Crumlish (1996) nyebutkeun yén WWW dina atikan digunakeun minangka tutor, puseur kamekaran (sebaran) jeung penerbitan, lahan ngobrol (forum), jeung tuturus/pemandu (search engine).

c. Internét Relay Chat

Internét relay Chat biasana digunakeun ku kelompok husus pikeun ngobrol tertutup kalawan ngagunakeun lahan nu bisa dikonci. Kiwari mah ieu lahan téh bisa ogédipaké komunikasi ngagunakeun audio jeung visual maké sababaraha alat bantu tambahan. Komunikasi saperti kitu, remen ogé disebut telesidang (video conferencing). IRC nyadiakeun rupa-rupa tajuk perbualan jeung nu marake di sakuliah dunya ngobrol ngeunaan rupa-rupa tajuk babarengan saharita.

d. Telnet

Telnet nyaéta ngagunakeun komputer nu gampil pikeun nu lokasina aya di benua séjén, lir ibarat ngagunakeun komputer nu sarua sarta aya di tempat tur bangunan nu sarua.

e. Kumpulan warta jeung diskusi

Internét nyadiakeun lahan-lahan ngobrol dina rupa-rupa subjék. Kumpulan warta jeung diskusi nyaéta aplikasi tur lajuning lakuna ka nu ngagunakeun email. Komuniti-komuniti nu diwangun ngaliwatan elektronik miboga kahayang nu sarua méré kasempétan para ahli pikeun marengan diskusi berkongsi. Méré pamadegan jeung ngabantu para anggota nu teu kahalangan ku wates geografi.

f. Mindahkeun File (FTP)

Kamekaran internét, file dina wangun teks, grafik, audio atawa video kacida gampangna dipindahkeun ti hiji komputer ka komputer séjénna ngagunakeun “File Transfer Protokol (FTP)”. Sakabeh Materi pangajaran nu aya dina hiji server (institusi pendidikan) bisa dipindahkeun kana komputer urang di imah atawa di sakola kalawan teu robah saeutik-eutik acan. Kiwari rupa-rupa naskah bisa didownload kalawan gratis atawa mayar. Sabada didownload bisa ogé diupload deui kana hiji server pikeun dimangpaatkeun ku nu séjén, utamana para pangatik jeung siswa di sakuliah dunya.

g. Telekonferens

Telekonferens nyaéta sistim nepikeun elektronik nu ngalibetkeun komunikasi dua arah antara dua atawa leuwih puseur telekonferens sacara langsung. Telekonferens ogé cocog pikeun ngalaksanakeun pendidikan jarak jauh, lantaran saluyu jeung tujuan ngayakeun seminar, kuliah, dakwah, tutorial, talkshow, debat, sidang, nepikeun pedaran, jeung bimbingan konseling. Ngagunakeun telekonferens bakal ngarengsekeun rupa-rupa masalah pangajaran di kalangan siswa jeung guru-guru. Sok sanajan kitu, ngalaksanakeun telekonferens téh merlukeun rarancang jeung latihan nu rapih, beh dituna latihan tur uji coba perlu dilaksanakeun samemeh ngagunakeun telekonferens.

Dumasar kajian telekonferens téh saluyu jeung aplikasi sistim pendidikan hiji nagara nu keur ngawangun saperti di Finlandia jeung Singapura. Sedengkeun di Indonesia telekonferens remen diayakeun pikeun silih tukeuran pangaweruh saperti Total Quality Management nu dilaksanakeun ku Asian Productivity Organization (APO) di Jakarta, Bangkok, Tokyo, India, Philipina, Kuala Lumpur jeung Singapura dina waktu nu bareng.

h. Instant messaging

Instant messaging leuwih dipikawanoh ku sebutan internét text messaging, nyaéta hiji rohang internét nu gunana pikeun nepikeun pesen singket sarta langsung ka nu séjén.

Aplikasi dina pangajaran nyaéta digunakeun ku guru pikeun nepikeun tugas-tugas pangajaran nu singket ka para siswa. Sajabaa ti éta, guru jeung siswa bisa ngayakeun komunikasi langsung ngagunakeun instant messaging.

i. Newsgroups

Newsgroups kasohor ogé ku konsep internét discussion group, nyaéta hiji kelompok diskusi nu ngagunakeun sistim jaringan komputer (internét), unggal anggota nuliskeun pesan/gagasan-gagasanana malah mandar direspon atawa dibere tanggapan ku anggota séjénna nu mikaresep kana topik bahasan nu sarua.

Aplikasi dina pangajaran bisa dipaké dina kelompok diskusi di widang pendidikan. Ngaliwatan ieu aplikasi bisa méré kasempétan pikeun silih tukeur gagasan nu patali jeung pangajaran.

Internét salaku média pangajaran boga mangpaat pikeun siswa jeung guru. Mangpaat internét pikeun siswa, diantarana:

- a. Ngagampilkeun komunikasi jeung sakumna jalma pikeun silih tukeur gagasan sarta diskusi dina hiji website.
- b. Jadi sarana nu bisa méré jawaban tina sakabéh pertanyaan para siswa nu can kapanggih jawabanana.
- c. Ngabogaan babaturan ti nagara-nagara séjén nu bisa ngabantuan dina kahirupan sosial sarta bisa jadi tempat pikeun silih tukeuran pangalaman dina cara diajar jeung kahirupan séjénna.
- d. Nambah wawasan nu patali jeung rupa-rupa pangaweruh di sakuliah dunya.

Internét lain ngan sakadar méré mangpaat keur siswa tapi ogé keur para guru. Mangpaat internét keur para guru, diantarana:

- a. Jadi sumber pikeun ngajembaran Materi pangajaran.
- b. Silih tukeur informasi jeung papada guru séjén di sakuliah dunya anu boga pangalaman leuwih.
- c. Nambah wawasan pangajaran saluyu jeung kamekaran jaman.
- d. Nuturkeun teknologi katut sagala kamekaran jaman nu lumangsung.
- e. Jadi tempat pangajaran sangkan bisa ngajawab sakabeh pertanyaan nu ditanyakeun ku siswana.

D. Kegiatan Diajar

Kegiatan atawa Kegiatan diajar nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kegiatan saperti ieu di handap.

1. Niténan tujuan jeung indikator.
2. Maca pedaran Materingeunaan *Téhnik Informatika jeung Komunikasi dina Pangajaran Basa Sunda*.
3. Diskusi kelompok pikeun migawé latihan/ pancén.
4. Maca Tingkesan materi.
5. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
6. Tanya jawab jeung fasilitaor lamun aya bangbaluh ngeunaan materi dina kegiatan diajar 3.

E. Latihan/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Jelaskeun dasar hukum ngagunakeun teknologi informatika jeung komunikasi dina pangajaran!
2. Jelaskeun sacara singget wangenan internét!
3. Jentrékeun sajarah singet internét di Indonesia!
4. Jelaskeun sacara singget aplikasi email dina pangajaran!
5. Jelaskeun mangpaat internét pikeun guru!

F. Tingkesan

Ngamangpaatkeun internét pikeun média pangajaran mangrupa hal nu penting. Pentingna internét dina pangajaran, lantaran bisa ngamangpaatkeun aplikasi internét nu bisa ngagampilkeun proses pangajaran. Sajabaa ti éta internét pikeun pangajaran bisa ngabantu ngawangun proses pangajaran nu leuwih pikaresepeun.

Internét pikeun média pangajaran miboga mangpaat nu hadé keur guru jeung siswa. Mangpaat internét keur siswa, diantaranya: 1) Ngagampilkeun komunikasi jeung sakumna jalma pikeun silih tukeur gagasan sarta diskusi dina hiji website; 2) Jadi sarana nu bisa méré jawaban tina sakabeh pertanyaan para siswa nu can kapanggih jawabanana; 3) Ngabogaan babaturan ti nagara-nagara séjén nu bisa ngabantuan dina kahirupan sosial sarta bisa jadi tempat pikeun silih tukeuran pangalaman dina cara diajar jeung kahirupan séjénna; 4) Nambah wawasan nu patali jeung rupa-rupa pangaweruh di sakuliah dunya

Internét lain ngan sakadar méré mangpaat keur siswa tapi ogé keur para guru. Mangpaat internét keur para guru, diantaranya: 1) Jadi sumber pikeun ngajembaran Materi pangajaran; 2) Silih tukeur informasi jeung papada guru séjén di sakuliah dunya anu boga pangalaman leuwih; 3) Nambah wawasan pangajaran saluyu jeung kamekaran jaman; 4) Nuturkeun tehnologi katut sagala kamekaran jaman nu lumangsung; 5) Jadi tempat pangajaran sangkan bisa ngajawab sakabeh pertanyaan nu ditanyakeun ku siswana.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur tahap ngawasa Sadérék kana Materi ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Ngawasaa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap ngawasaa Materi ajar nu dihontal ku Sadérék:

90	-	100%	=	alus pisan
80	-	89%	=	alus
70	-	79	=	cukup
	-	69	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap ngawasaa 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun Materi kana Kagiatan Diajar IV. Tapi, lamun tahap ngawasaa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres Materi dina Kagiatan Diajar III, pangpangna Materi nu can dikawasa.

KOMPETENSI PROFESIONAL:

ADEGAN KALIMAH JEUNG CARITA PANTUN

KAGIATAN DIAJAR 4

INTERNÉT: SUMBER DIAJAR BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan Kegiatan Diajar4 ngawengku ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampuh ngajelaskeun Internét sumber diajar kalawan bener.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat dipiharep mampuh ngaidentifikasi karakteristik Internét sumber diajar kalawan taliti.
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampuh ngawincik aspek-aspek anu raket patalina jeung Internét sumber diajar kalawan gawe babarengan.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampuh nyieun conto larapnaInternét sumber diajar dina pangajaran basa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator KahontalnaKompetensi Kegiatan DiajarIII, ngawengku ieu di handap.

1. Ngajelaskeun Internét sumber diajar.
2. Ngaidentifikasi fungsi internét dina pangajaran.
3. Ngawincik aspek-aspek anu raket patalina fungsi internét.
4. Nyieun conto larapnaInternét sumber diajar dina pangajaran basa Sunda.

C. Pedaran Materi

Tahun 1989, Timothy Berners-Lee nyiptakeun *Word Wide Web*, nyaéta hiji program nu méré kamungkinan sora, gambar, film, musik ditampilkeun dina internét. Ku kituna internét jadi leuwih alus tampilanana tur réa variasina. Baheula mah internét téh ngan bisa digunakeun ku kalangan jeung komponen nu husus wungkul. Kiwari mah sakabeh jalma nu araya di imah ogé bisa nyambung tur ngagunakeun internét maké modem atawa jaringan telepon. Sajaba ti éta, internét ogéréa digunakeun dina widang usaha, lembaga pendidikan, lembaga pamarentah, lembaga militer di sakuliah dunya pikeun méré informasi ka masarakat.

Fungsi Internét

Numutkeun Kenji Kitao aya genep fungsi internét nu bisa dimangpaatkeun dina kahirupan sapopoe (Kitao, 1998), nyaéta fungsi pikeun alat komunikasi, pikeun alat ngaakses informasi, fungsi atikan jeung pangajaran, sarta fungsi tamMateri (suplemen), fungsi panglengkep (komplemen), jeung fungsi cadangan/*pengganti* (substitusi).

1. Fungsi pikeun alat komunikasi

Dina dunya atikan kacida diperlukeunana komunikasi nu hadé antara guru, siswa, orang tua, jeung instansi-instansi nu raket patalina jeung atikan. Komunikasi dina internét bisa dilaksanakeun ngaliwatan email jeung aplikasi internét séjénna nu ngagampangkeun dina proses pangajaran.

2. Fungsi pikeun alat ngaakses informasi

Internét bisa dijadikeun lahan pangajaran elektronik. Ku sabab kitu, Materi pangajaran elektronik bisa didesain tur diasupkeun kana jaringan sangkan bisa diakses ngaliwatan internét. Dina dunya pangajaran, siswa bisa ngaakses rupa-rupa mata pelajaran nu ditugaskeun ku guru. Guru ogé bisa nyangking rupa-rupa pangaweruh patali jeung Materi pangajaran ku cara ngaakses aplikasi internét nu aya.

3. Fungsi pendidikan jeung pangajaran

Dina internét nyampak rupa-rupa informasi pendidikan jeung pangajaran. Ku kituna, internét bisa ogé dijadikeun perpustakaan dina wangun jaringan komputer. Internét dina pendidikan jeung pangajaran kacida diperlukeunana pikeun ngahontal tujuan pendidikan jeung pangajaran.

4. Fungsi tambahan (Suplemen)

Dina pangajaran, internét ogé bisa dijadikeun fungsi tambahan pikeun média pangajaran. Siswa bisa ngamangpaatkeun internét ku cara néangan materi pangajaran tambahansajabaa tina buku.

5. Fungsi panglengkep (Komplemen)

Dina pangajaran, internét ogé digunakeun pikeun ngalengkepan materi pangajaran siswa di kelas.

6. Fungsi pengganti (Substitusi)

Fungsi pengganti maksudna yén dina pangajaran bisa ngaganti model pangajaran konvensional ku pangajaran internét ku cara ngagunakeun média internét

Komputer utamana internét minangka sumber diajar nu kudu dimangpaatkeun ku sakumna guru, lantaran dina internét aya jutaan malah milyaran informasi nu nyampak sarta bisa diupload unggal detik.

1. Internét Sumber Diajar

Aya sababaraha trik nu kudu dipigawé ku guru dina ngagunakeun internét. Kahiji nyaéta *browsing*, néangan informasi saluyu jeung mata pelajaran. Dina *browsing* bisa néangan gambar, materi, skema, média nu bisa digunakeun sangkan kahirupan bangsa cerdas. Lebah dieu, guru henteu sakadar ngagugulung buku nu dijadikeun padoman, lantaran biasana buku geus katinggaleun informasi ku internét nu sarwa anyar.

2. Internét Leuwih Murah

Biaya nu dikaluarkeun pikeun internét leuwih murah, upamana baé ngayakeun browsing salila 3 jam di warnét, biaya nu dikaluarkeun antara 10 rebuan, tapi lamun urang Néangan buku nu kualitasna sarua jeung nu aya dina internét, pasti biaya nu kudu dikaluarkeun bakal leuwih mahal. Siswa ogé kudu sina ngabaju muka internét. Guru kudu bisa nungtun siswa pikeun ngagunakeun internét minangka sarana mekarkeun diri. TIK lain sakadar milik guru TIK, tapi kudu dipiboga ku sakumna guru. Ngaliwatan teknologi kabeh bisa leuwih gampang. Kendala biasana waktu ngamimitian baé, saterusna mangga nyanggakeun, pasti dedeuieun.

3. Teknik Ngagunakeun

Dina ngagunakeun internét, urang bisa ngalaksanakeun kalawan basajan, upamana pancén nu ku urang diparentahkeun bisa dikumpulkeun

ngaliwatan email atawa urang ngirimkeun email pancén ka siswa. Ku kituna, siswa kudu nyieun email. Urang ogé bisa méré tugas ngaliwatan blog atawa website. Siswa nu rék migawépancén kudu muka blog nu dimaksud.

Lebah dieu urang geus maksa siswa pikeun ngagunakeun internét sacara positif, saupama ieu hal teu dilaksanakeun antukna ngagunakeun internéttéh ngan sakadar lalambey biwir wungkul.

Internétogé bisa digunakeun pikeun pangajaran langsung di kelas ngaliwatan média pangajaran LCD Proyektor. Siswa baris nyangking hal-hal anyar sarta bakat panasaran pikeun mukaan internét sorangan di imah atawa di warnet ngeunaan materi nu diajarkeun.

Bisa ogé ngamangpaatkeun *offline*, saupama komputer di sakola henteu nyambung jeung jaringan internét, atawa lantaran teu aya *hotspot* di sakola. *Download* materi sarta gunakeun pikeun Materi ngajar di kelas.

Conto nyata ngagunakeun ICT, nyaéta proses diajar di kelas nu ngagunakeun internét salaku média pangajaran. Salaku média nu jadi bagéan tina hiji proses diajar di sakola, internét dipiharep mampuhh méré pangrojong pikeun lumangsungna proses komunikasi interaktif antara guru jeung siswa. Kondisi nu kudu dirojong ku internét patali jeung strategi pangajaran nu baris dimekarkeun, nyaéta minangka kagiatan komunikasi nu dilaksanakeun pikeun ngajak siswa migawé tugas-tugas jeung mantuan siswa dina ngangking pangaweruh anu dibutuhkeun dina raraga migawé tugas-tugas téa. (Boettcher, 1999)

Ngagunakeun internét kiwari masih aya dina tingkat paguron luhur, étaogé teu acan kabéh. Sedengkeun pikeun tingkat SD, SMP, SMA/SMK ngamangpaatkeun internét masih saeutik sarta ngan di kota-kota nu geus aya jaringan atawa koneksi internét. Di sisi séjén, dunya atikan nyanghareupan rereged yén metode pangajaran konvensional nu dipaké kiwari geus teu nyumponan pangabutuh dunyaatikan.

Pangaweruh Awal Ngagunakeun Komputer

Sistem Komputer jeung perangkatna

1. Perangkat Keras (*Hardware*)



Gambar 3. 1 Sistem Komputer jeung Perangkatna

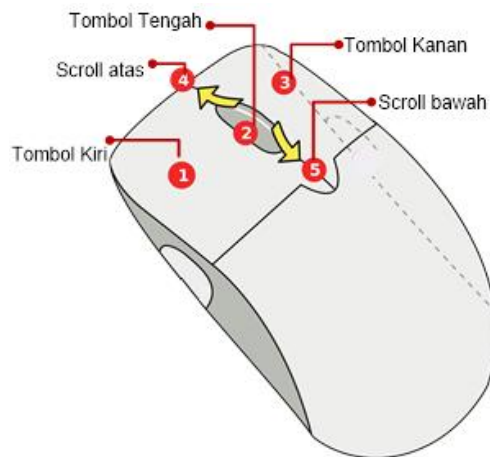
Perangkat keras nyaéta perangkat anu ngarojong proses komputerisasi nu katempo tur bisa dicabak ku manusa. Perangkat keras nu aya dina computer ngawengku:

- a. *Keyboard* nyaéta alat input nu ngonvensikeun huruf, angka, jeung karakter séjén jadi sinyal digital nu bisa dibaca ku *processor*.



Gambar 3. 2 Keyboard PC

- b. *Mousenyaéta* alat input nu digunakeun pikeung ngamanipulasi objék nu kaciri dina layar computer



Gambar 3. 3 Mouse

Dina Laptop mah, *mouse* teh geus ngahiji ngagunakeun bentuk séjén. Alat input nu dimaksud kiwari ngagunakeun tehnologi touchpad mangrupa aréal husus nu mampuhh ngadeteksi gerakan ramo nu diantelkeun, saterusna diproyeksikeun kana layar monitor dina wangun kursor. Touchpad biasana aya dina bagean handap *keyboard laptop*.



Gambar 3. 4 Touchpad dina Laptop

- c. *Optical Disk* (CD/DVD/BD) nyaéta média paragi nyimpen *disk* (piringan/cakram) sarta butuh *perangkat* husus pikeun ngaksesna nu disebut CD/DVD/BD drive



Gambar 3. 5 CD, DVD, BD - Rom

- d. *Monitorna* nyaéta salah sahiji perangkat pikeun nampilkeun informasi nu dihasilkeun tina proses input. Aya sababaraha jenis monitor nu populer digunakeun. Saperti monitor tabung jeung LCD/LED



Gambar 3. 6 Monitor Tabung



Gambar 3. 7 LCD/LED

- e. Printer minangka perangkat output nu ngahasilkeun dokumen hasil citakan



Gambar 3. 8 Printer Dotmatrix dan Printer Deskjet

- f. *Modem* (modulator demodulator) nyaéta perangkat nu digunakeun pikeun nyambungkeung (koneksi) kana internét



Gambar 3. 9 Modem USB dan Modem External

- g. *Wifi* (*wirelessfidelity*) nyaéta perangkat pikeun koneksi jaringan nirkabel nu ngagunakeun gelombang radio kalawan frekuensi 2m4Mhz.



Gambar 3. 10 Wifi

- h. *Port* mangrupa celah/panto/liang dina sistem komputer nu digunakeun pikeun jalur transfer data. Sababaraha port nu remen digunakeun nyaéta:



Gambar 3. 11 Port

- 1) *VGA (Video Graphic Adapter)*

Ieu port digunakeun pikeun ngahasilkeun tampilan dina monitor, LC/LED TV atawa LCD Proyektor.

2) *HDMI (High Definition Multimedia Interface)*

Ieu port miboga fungsi meh sarua jeung port VGA, ngan HDMI mah miboga kualitas leuwih alus tur kapasitas sora ogé leuwih ngoncrang.

3) *USB (Universal Serial Bus)*

Ieu port minangka port nu miboga fungsi pikeun jalur transfer data rupa-rupa perangkat, saperti flasdisk, printer, modem, scanner, ponsel, jeung kamera digital.

4) *Soundcard*

Ieu port fungsina pikeun nyambungkeun antara PC/Laptop jeung speaker aktif nu bisa ngahasilkeun sora anu leuwih tarik.

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak remen disebut set program atawa instruksi nu digunakeun pikeun perangkat keras, ngeunaan prose nu baris dilaksanakeun dina komunikasi. Perangkat lunak umumna dibeuli dina wangun CD atawa DVD, bisa ogé ngadownload tina internét. Perangkat lunak kudu diinstal kana computer samemeh digunakeun.

Perangkat lunak dibagi jadi dua tipe, nyaéta Operating System (Sistem Operasi) jeung Application (Aplikasi)

- a. Sistem Operasi nyaéta perangkat lunak nu ngatur jeung ngarahkeun perangkat keras turta ngagampilkeun ngagunakeun computer ku u makéna. Jenis-jenis operating system diantaranya nyaéta Mircrosot Windows, Mac Os, Linux, Android
- b. Aplikasi nyaéta perangkat lunak nu digunakeun pikeun kaperluan nu tangtu. Jenis-jenis program aplikasi diantaranya nyaéta aplikasi perkantoran (office application), multimedia application, internét application jeung graphics.

3. Pengguna (*Brainware*)

Sistem computer teu bisa dipisahkeun ti user (pengguna) minangka jalma nu ngaoprasikeun computer pikeun ngalaksanakeun tugas atawa nnyangking

informasi. Unggal jalma nu ngagunakeun computer disebut pengguna computer. Pengguna computer ngawengku 3 tingkat, nyaéta:

- Analisis nyaéta jalma nu nganalisa computer ku cara nalauntik masalah-masalah, pangabutuh system tur nu ngagunakeunana, ogé ngaindentifikasi cara ngungkulanana ku mangrupa desain system anyar diluyukeun kanu keur dibutuhkeun.
- Programer nyaéta jalma nu nulis kode program pikeun nyieun hiji aplikasi.
- Operator nyaéta jalma nu ngaoprasikeun komputer jeung aplikasi

Latihan

- Sebutkeun ngaranna sarta jentrekeun fungsina tina gambar komponen computer ieu di handap!



Ngaran Komponen	Fungsina
1	
2	

3	
4	
5	
6	











2. Perhatikeun gambar Laptop ieu di handap, sarta eusian tabelna.



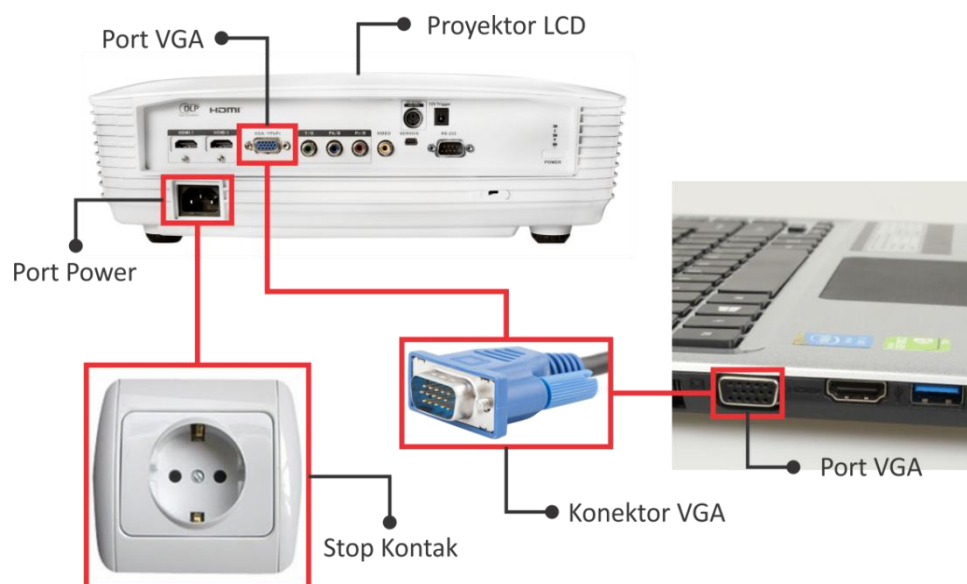
Ngaran Komponen	Fungsi	Dina Laptop Saderek komponen nu dimaksud teh aya di lebah mana? (kenca, katuhu, hareup, tukang)
1		

2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

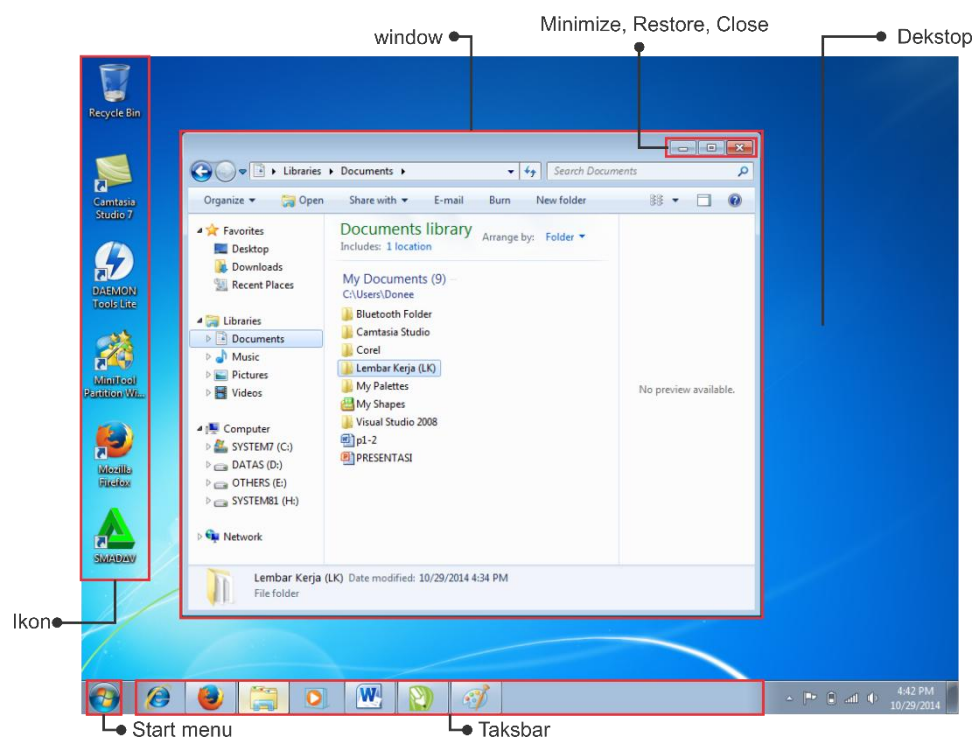
Fungsi Key nu remen digunakeun

NO	SYMBOL	NAMA	FUNGSI
1		Wifi	Ngaaktifkeun/Mareuman perangkat wifi
2		Display	Milih display nu digunakeun (proyektor/sejenna)
3		Touchpad	Ngaktifkeun/Ngateuaktifkeun fungsi touchpod
4		Volume decreasing	Ngaaktifkeun/Ngateuaktifkeun fungsi touchpad
5		Volume increasing	Ngaleutikan sora volume speker
6		Mute	Mareuman volume speker
7		Sleep	Ngaaktifkeun/Ngateuaktifkeun mode sleep
8		Turn Off monitor	Ngaaktifkeun/ngateuaktifkeun layar
9		Brightness decreasing	Ngurangan kabengrasan layar
10		Brightness Increasing	Nambahan kabengrasan layar

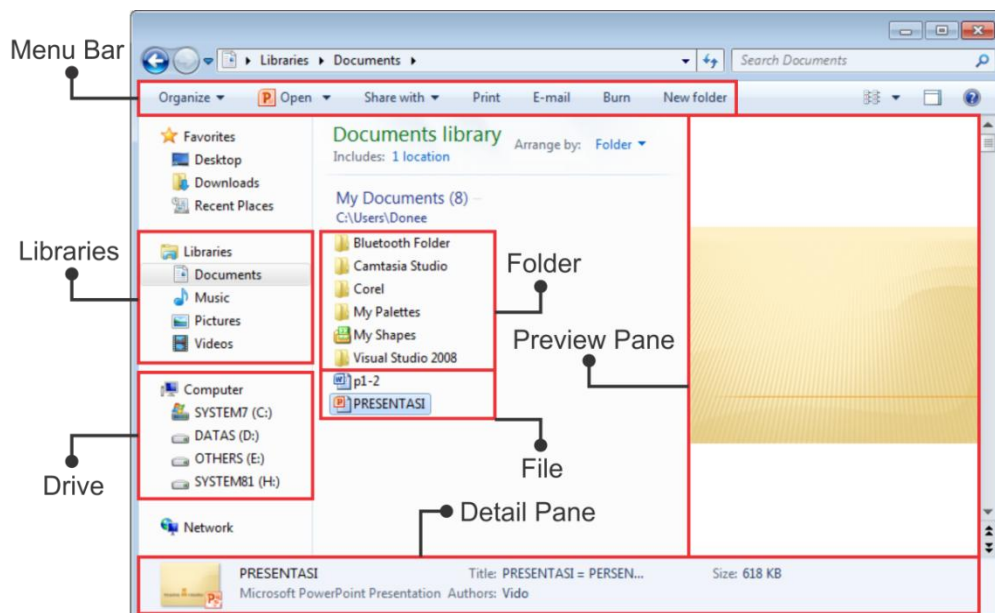
Masang LCD



Sistem Operasi Komputer



Nama	Fungsi
Start Menu	Ikon menu awal eusina sakabeh program geus dipasang dina komputer
Taskbar	Aréa tempat aplikasi lamunkeur dijalannkeun
Windows	Aplikasi nu ditampilkeun minangka jandela
Minimize	Tombol keur ngaleutikan jandela
Maximize	Tombol keur ngagedéan jandela nepi ka tinggali sakabeh layar pinuh
Restore	Tombol keur malikeun jandela kana ukuran samemehna
Close	Tombol keur nutuaendela nu aktif atawamungkasprogram aplikasi



Nama	Fungsi
Menu bar	Elemen kontrol bentukna grafis (gambar) nu eusina drop down menu
Libraries	Fasilitas di Windows 7 nu fungsinakeur nunda file, dokumen, musik, gambar atawa Video.
Folder	Ruang keur nempatkeun file
Preview Pane	Jandela keur nampilkeun eusifile
Drive	Tempat neundeun Data dina Komputer
File	Arsip/catatan/berkas nu ditundadina format digital
Détail Pane	Aréanu nampilkeun informasi detil tina file atawa folder seperti jenis file, judul, nu nyieun, tanggal dijieunjeung ukuran

D. Kagiatan Diajar

Kagiatan diajar nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kagiatan saperti ieu di handap.

1. Niténan tujuan jeung indikator.
2. Maca pedaran Materingeunaan *Internét sumber diajar dina Pangajaran Basa Sunda*.
3. Diskusi kelompok pikeun migawé latihan/ pancén.
4. Maca Tingkesan materi.
5. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
6. Tanya jawab jeung fasilitaor lamun aya bangbaluh ngeunaan materi dina Kagiatan Diajar IV.

E. Latihan/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Jelaskeun program internét anu diciptakeun ku Timothy Berners-Lee !
2. Jelaskeun sacara singget numutkeun Kenji Kitao aya genep fungsi internét nu bisa dimangpaatkeun dina kahirupan sapopoe!
3. Jentrékeun fungsi internét pikeun alat komunikasi!
4. Jelaskeun sacara singget fungsi internét pikeun alat ngaakses informasi
5. Jentrékeun fungsi internét pikeun pendidikan jeung pangajaran

F. Tingkesan

Numutkeun Kenji Kitao aya genep fungsi internét nu bisa dimangpaatkeun dina kahirupan sapopoe (Kitao, 1998), nyaéta fungsi pikeun alat komunikasi, pikeun alat ngaakses informasi, fungsi atikan jeung pangajaran, sarta fungsi tamMateri (suplemen), fungsi panglengkep (komplemen), jeung fungsi cadangan/*pengganti* (substitusi).

1. Fungsi pikeun alat komunikasi

Dina dunya atikan kacida diperlukeunana komunikasi nu hadé antara guru, siswa, orang tua, jeung instansi-instansi nu raket patalina jeung atikan. Komunikasi dina internét bisa dilaksanakeun ngaliwatan email jeung aplikasi internét séjénna nu ngagampangkeun dina proses pangajaran.

2. Fungsi pikeun alat ngaakses informasi

Internét bisa dijadikeun lahan pangajaran elektronik. Ku sabab kitu, Materi pangajaran elektronik bisa didesain tur diasupkeun kana jaringan sangkan bisa diakses ngaliwatan internét. Dina dunya pangajaran, siswa bisa ngaakses rupa-rupa mata pelajaran nu ditugaskeun ku guru. Guru ogé bisa nyangking rupa-rupa pangaweruh patali jeung Materi pangajaran ku cara ngaakses aplikasi internét nu aya.

3. Fungsi pendidikan jeung pangajaran

Dina internét nyampak rupa-rupa informasi pendidikan jeung pangajaran. Ku kituna, internét bisa ogé dijadikeun perpustakaan dina wangun

jaringan komputer. Internét dina pendidikan jeung pangajaran kacida diperlukeunana pikeun ngahontal tujuan pendidikan jeung pangajaran.

4. Fungsi tambahan (Suplemen)

Dina pangajaran, internét ogé bisa dijadikeun fungsi tamMateri pikeun média pangajaran. Siswa bisa ngamangpaatkeun internét ku cara Néangan materi pangajaran tamMateriSajabaa tina buku.

5. Fungsi panglengkep (Komplemen)

Dina pangajaran, internét ogé digunakeun pikeun ngalengkepan materi pangajaran siswa di kelas.

6. Fungsi pengganti (Substitusi)

Fungsi pengganti maksudna yén dina pangajaran bisa ngaganti model pangajaran konvensional ku pangajaran internét ku cara ngagunakeun média internét

Proses diajar nyaéta proses pikeun ngarobah ti nu teu nyaho kana jadi nyaho. Ku kituna, dina éta proses diajar aya informasi (pangaweruh) nu kudu ditepikeun ka siswa.

Sababaraha mangpaaat internét pikeun kapentingan pangajaran, nyaéta Mekarkeun Profesional Sumber Diajar/Pusat Informasi Diajar mandiri kalawan bener. NamMateri wawasan, campur gaul, pangawereuh, mekarkeun karier.

Komputer utamana internét, minangka sumber diajar nu kudu dimangpaatkeun ku sakumna guru, lantaran dina internét aya jutaan malah milyaran informasi nu kudu aya sarat diupload unggal detik.

Contoh nyata dina ngagunakeun ICT nyaéta proses diajar di kelas nu ngagunakeun internét salaku média pangajaran. Salaku média nu jadi bagean tina hiji proses diajar di sakola, internét dipiharep mampuhh méré pangrojong pikeun lumangsungna proses komunikasi interaktif antara guru jeung siswa.

Guru masih saeutik pisan anu ngagunakeun médiainternét pikeun média pangajaran. Bisa jadi ieu hal téh, lantaran kurang pahamna guru dina ngaoprasikeun komputer, anu ahirna ngabalukarkeun minder dina diri guru

pikeun ngajak siswana diajar ngagunakeun médiainternét. Padahal daék teu daék, urang moal mungkin kabaidkeun atawa ngajauhan teknologi komunikasi jeung informasi.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur tahap ngawasa Sadérék kana Materi ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Ngawasaa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap ngawasaa Materi ajar nu dihontal ku Sadérék:

90	-	100%	=	alus pisan
80	-	89%	=	alus
70	-	79	=	cukup
	-	69	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap ngawasaa 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun Materi kana Kagiatan Diajar V. Tapi, lamun tahap ngawasaa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres Materi dina Kagiatan Diajar IV, pangpangna Materi nu can dikawasa.

KAGIATAN DIAJAR 5

MANGPAAT INTERNÉT DINA PANGAJARAN BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan Kegiatan Diajar5 ngawengku ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampuh ngajelaskeun mangpaat internét kalawan bener.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat dipiharep mampuh ngaidentifikasi mangpaat internét kalawan taliti.
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampuh ngawincik aspek-aspek anu raket patalina jeung mangpaat internét kalawan gawe babarengan.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampuh nyieun conto larapna mangpaat internét dina pangajaran basa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator KahontalnaKompetensi Kegiatan DiajarV, ngawengku ieu di handap.

1. Ngajelaskeun mangpaat internét.
2. Ngaidentifikasi sabaraha fungsi internét.
3. Ngaidentifikasi mangpaat internét.
4. Nyieun conto larapna mangpaat internét dina pangajaran basa Sunda.

C. Pedaran Materi

MANGPAT INTERNÉT DINA PANGAJARAN



Kegiatan diajar mangrupa proses pikeun ngarobah tina teu nyaho jadi nyaho. Kukituna, dina proses diajar aya informasi (pangaweruh) nu kudu ditepikeun ka siswa. Pikeun nyangking éta informasi téh, kudu ditéangan tina sababaraha sumber informasi. Salahsahiji sumber informasi nyaéta internét.

Internét minangka sumber informasi nu ngawengku sagala widang. Sakabeh hal kahirupan, boh nu sipatna hadé, boh nu sipatna goreng bisa diakses jeung dibuka tina internét. Ku kituna, dina ngamangpaatkeun internét urang kudu miboga saringan (*filter*) moralitas jeung iman pikeun ngayak informasi nu rék diakses.

Sababaraha mangpaat internét pikeun kapentingan diajar, nyaéta:

1. Mekarkeun Profesional
 - a. Ngaronjatkeun pangaweruh
 - b. Silih tuker sumber informasi diantara babaturan sapagawéan/saintansi
 - c. Komunikasi kasakuliah dunya
 - d. Kasempétan pikeun ngabewarakeun/medalkeun sacara langsung
 - e. Ngayakeun komunikasi nu teratur
 - f. Partisipasi dina forum jeung babaturan sapagawéan boh lokal, boh internasional.
2. Sumber Diajar/Puseur Informasi
 - a. Informasi média jeung metodologi pangajaran
 - b. Materi baku jeung Materi ajar dina sagala widang pangajaran
 - c. Aksés informasi IPTEK
 - d. Materi Pustaka/référénsi
3. Diajar Mandiri kalawan Bener
 - a. Ngaronjatkeun pangaweruh
 - b. Diajar 'berinteraktif'
 - c. Mekarkeun kamampuan di widang panalungtikan
4. Ngalegaan wawasan, campur gaul, pangaweruh, jeung karier
 - a. Ngaronjatkeun komunikasi jeung sakumna masarakat séjénna
 - b. Ngaronjatkeun kapekaan kana masalah nu aya saalam dunya
 - c. Informasi beasiswa, lowongan pagawéan, pelatihan
 - d. Hiburan, jsté.

Masih réa mangpaat internét nu bisa dibuka saluyu jeung kabutuhan informasi nu hayang dipimilik. Tapi dampak negatif internétogé kudu diperhatikeun, saperti sumebarna virus komputer, pornografi, plagiat, penipuan, pencurian jsté. Sagala fasilitas pikeun nyangking informasi geus nyampak di internét, kari kumaha urangna baé bisa ngamangpaatkeunana pikeun kaperluan.

Komputer utamana internét minangka sumber diajar nu kudu dimangpaatkeun ku sakumna guru, lantaran dina internét aya jutaan malah milyaran informasi nu nyampak sarta bisa diupload unggal detik.

Internét Sumber Diajar

Aya sababaraha rupa kagiatan nu kudu dipigawé ku guru dina ngagunakeun internét. Kahiji nyaéta *browsing*, Néangan informasi saluyu jeung mata pelajaran. Dina browsing bisa Néangan gambar, materi, skema, média nu bisa digunakeun pikeun nyerdaskeun kahirupan bangsa. Lebah dieu, guru henteu sakadar gagugulung buku nu dijadikeun padoman, lantaran biasana buku geus katinggaleun informasi ku internét nu sarwa anyar.

Internét Leuwih Murah

Biaya nu dikaluarkeun pikeun internét leuwih murah, upamana baé ngayakeun browsing salila 3 jam di warnet, biaya nu dikaluarkeun antara 10 rebuan, tapi lamun urang néangan buku nu kualitasna sarua jeung aya di internét, pasti biaya nu kudu dikalurkeun bakal leuwih mahal.

Siswa ogé kudu sina ngabiasakeun muka internét. Guru kudu bisa nungtun siswa pikeun ngagunakeun internét minangka sarana mekarkeun diri. TIK lain sakadar milik guru TIK, tapi kudu dipiboga ku sakumna guru. Ngaliwatan teknologi kabéh bisa leuwih gampang. Rereged biasana waktu ngamimitian baé, saterusna mah babari.

Teknik Ngagunakeun

Dina ngagunakeun internét, urang bisa ngalaksanakeun kalawan basajan, upamana pancén nu ku urang diparentahkeun bisa dikumpulkeun ngaliwatan email atawa urang ngirimkeun email pancén ka siswa. Ku kituna, siswa kudu nyieun email. Urang ogé bisa méré tugas ngaliwatan blog atawa website. Siswa nu rékmigawé pancén kudu muka blog nu dimaksud.

Lebah dieu urang geus maksa siswa pikeun ngagunakeun internét sacara positif, saupama ieu hal teu dilaksanakeun antukna ngagunakeun internéttéh ngan sakadar lalambey biwir wungkul.

Internétogé bisa digunakeun pikeun pangajaran langsung di kelas ngaliwatan média pangajaran LCD Proyektor. Siswa baris nyangking hal-hal anyar sarta bakat panasaran pikeun mukaan internét sorangan di imah atawa di warnet ngeunaan materi nu diajarkeun.

Bisa ogé ngamangpaatkeun offline, saupama komputer di sakola henteu nyambung jeung jaringan internét, atawa lantaran teu aya hotpot di sakola. Dowload materi sarta gunakeun pikeun Materi ngajar di kelas.

Conto nyata ngagunakeun ICT, nyaéta proses diajar di kelas nu ngagunakeun internét salaku média pangajaran. Salaku média nu jadi bagean tina hiji proses diajar di sakola, internét dipiharep mampuhh méré pangrojong pikeun lumangsungna proses komunikasi interaktif antara guru jeung siswa. Kondisi nu kudu dirojong ku internét patali jeung strategi pangajaran nu baris dimekarkeun, nyaéta minangka kagiatan komunikasi nu dilaksanakeun pikeun ngajak siswa migawé tugas-tugas jeung mantuan siswa dina nyangking pangaweruh anu dibutuhkeun dina raraga migawé tugas-tugas téa. (Boettcher, 1999)

Ngagunakeun internét kiwari masih aya dina tingkat paguron luhur, étaogé teu acan kabeh. Sedengkeun pikeun tingkat SD, SMP, SMA/SMK ngamangpaatkeun internét masih saeutik sarta ngan di kota-kota nu geus aya jaringan atawa koneksi internét. Séjén ti éta, dunya atikan nyanghareupan rereged yén metode pangajaran konvensional nu dipaké kiwari geus teu nyumponan pangabutuh dunyaatikan.

Ironisna, guru masih saeutik pisan anu ngagunakeun médiainternét pikeun média pangajaran. Bisa jadi ieu halt eh, lantaran kurang pahamna guru dina ngaoprasikeun komputer, anu ahirna ngabalukarkeun minder dina diri guru pikeun ngajak siswana diajar ngagunakeun médiainternét. Padahal daék teu daék, urang moal mungkin nyingkahantehnologi komunikasi jeung informasi. Réa anu bisa dilakukeun ku guru sangkan mampuh nyaluyukeun diri, miindung ka

waktu, mibapa ka jaman, ngigelan kahirupan dina era pangajaran nu beuki canggih, utamana ngagunakeun internét.

Kompetensi guru kudu leuwih dironjatkeun, upamana milu pelatihan komputer, kursus-kursus, ogé sakola kudu leuwih aktif ngirim guru-guruna miluan pelatihan nu dilaksanakeun ku dinas pendidikan atawa sakola-sakola séjénna. Hal séjénna ogé, bisa ngayakeun pelatihan komputer di lingkungan sakola masing-masing. Upama ieu hal bisa dilaksanakeun, mudah-mudahan bisa ngurangan jumlah guru nu alergi kana komputer, anu ahirna bisa ngalaksanakeun proses pangajaran di kelas ngagunakeun médiainternét.

D. Kagiatan Diajar

Kegiatan atawa aktivitas diajar nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kegiatan saperti ieu di handap.

1. Niténan tujuan jeung indikator.
2. Maca pedaran Materingeunaan *Mangpaat internét dina Pangajaran Basa Sunda*.
3. Diskusi kelompok pikeun migawé latihan/ pancén.
4. Maca Tingkesan materi.
5. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
6. Tanya jawab jeung fasilitaor lamun aya bangbaluh ngeunaan materi dina Kegiatan Diajar V.

E. Latihan/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Jelaskeun sababaraha mangpaat internét!
2. Jelaskeun sacara singget mangpaat internét dina mekarkeun profesi!
3. Jentrékeun mangpaat internét pikeun sumber informasi!
4. Jelaskeun sacara singget teknik ngagunakeun internét!
5. Jieun conto pangajaran basa Sunda anu ngamangpaatkeun internét!

F. Tingkesan

1. Proses diajar nyaéta proses pikeun ngarobah ti nu teu nyaho kana jadi nyaho. Ku kituna, dina éta proses diajar aya informasi (pangaweruh) nu kudu ditepikeun ka siswa.
2. Sababaraha mangpaaat internét pikeun kapentingan pangajaran, nyaéta Mmekarkeun profesional sumber diajar/pusat informasi diajar mandiri kalawan bener.
NamMateri wawasan, campur gaul, pangawereuh, mekarkeun karier.
4. Komputer utamana internét, minangka sumber diajar nu kudu dimangpaatkeun ku sakumna guru, lantaran dina internét aya jutaan malah milyaran informasi nu kudu aya sarat diupload unggal detik.
5. Contoh nyata dina ngagunakeun ICT nyaéta proses diajar di kelas nu ngagunakeun internét salaku média pangajaran. Salaku média nu jadi bagean tina hiji proses diajar di sakola, internét dipiharep mampuhh méré pangrojong pikeun lumangsungna proses komunikasi interaktif antara guru jeung siswa.
6. Guru masih saeutik pisan anu ngagunakeun médiainternét pikeun média pangajaran. Bisa jadi hal ieu téh, lantaran kurang pahamna guru dina ngaoprasikeun komputer, anu ahirna ngabalukarkeun minder dina diri guru pikeun ngajak siswana diajar ngagunakeun médiainternét. Padahal daék teu daék, urang moal mungkin nyingkahantehnologi komunikasi jeung informasi.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur tahap ngawasa Sadérék kana Materi ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Ngawasaa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap ngawasaa Materi ajar nu dihontal ku Sadérék:

90	-	100%	=	alus pisan
80	-	89%	=	alus
70	-	79	=	cukup
	-	69	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap ngawasaa 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun Materi kana Kagiatan Diajar VI. Tapi, lamun tahap ngawasaa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres Materi dina Kagiatan Diajar V, pangpangna materi nu can dikawasa.

KAGIATAN DIAJAR 6

FRASA BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan Kegiatan Diajar 6 ngawengku ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampuh mikwanoh frasa basa Sunda kalawan bener.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat dipiharep mampuh ngajelaskeun tipe frasa kalawan taliti.
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampuh ngawincik katagori frasa kalawan gawe babarengan.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampuh nyieun conto larapna frasadina pangajaran basa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator kahontalna kompetensi Kegiatan Diajar 6, ngawengku ieu di handap.

1. Ngajelaskeun hakekat frasa.
2. Ngaidentifikasi frasa disawang tina tipe atawa sasaruana.
3. Ngawincik warna frasa basa Sunda.
4. Nyieun conto larapna frasadina pangajaran basa Sunda.

C. Pedaran Materi Frasa

1. Miwanoh Frasa

Frasa nyaéta wangun katatabasaan anu jadi pangdeudeul kalimah, henteu prédikatif, diwangun ku sakurang-kurangna dua kecap turta nyicingeun salahsahiji fungsi J (jejer), C (caritaan), O (Objék), Pang(lengkep) atawa Kat(erangan) dina klausa. Henteu prédikatif hartina henteu mibanda jejer jeung caritaan. Contona:

Lanceuk kuring rék indit ka Surabaya Minggu hareup.

J C Kat Kat

Wangun *lanceuk kuring, rék indit, ka Surabaya, jeung Minggu hareup* mangrupa frasa lantaran masing-masing diwangun ku dua kecap tur nyicingan hiji fungsi dina klausa.

2. Tipe Frasa

Disawang tina tipena atawa sasaruan distribusi jeung unsur-unsur pangwangunna, frasa aya dua rupa: (1) frasa éndosentris, (2) frasa eksosentris.

a. Frasa Éndosentris

Frasa éndosentris nyaéta frasa anu mibanda unsur puseur (UP) sarta dina distribusina mibanda fungsi nu sarua jeung salahsahiji atawa sakabeh unsurna.

Nilik kana adegan unsurna, frasa éndosentris ngawengku:

- 1) *Frasa Atributif (Modifikatif)* nyaéta frasa anu puseurna ngan hiji, atawa dina distribusina ngan mibanda fungsi nu sarua jeung salahsahiji unsurna. Unsur nu sarua jeung distribusi frasana disebut Unsur Puseur (UP), ari unsurséjénna disebut Unsur Panambah (Atribut). Sasaruatan distribusina bisa dititénan di handap ieu.

- Bapa *mah* nuju ka Surabaya

Bapa -- nuju ka Surabaya

Frasa *bapa mah* dina kalimah “Bapa mah nuju ka Surabaya” sarua distribusina jeung unsur *bapa*.

- 2) *Frasa Apositif* nyaéta frasa anu sarua puseurna tur bisa siligenti, sarta unsur nu kadua sakaligus nerangkeun unsur nu kahiji. Contona:

- *Aisyah*, adi kuring, keur ka sakola

Aisyah - keur ka sakola

- Adi kuring, keur ka sakola

Frasa *Aisyah, adi kuring* sarua unsurna tur bisa siligenti, sarta unsur *adi kuring* sakaligus nerangkeun unsur *Aisyah*.

- 3) *Frasa Koordinatif nyaéta frasa anu satata unsurna sarta biasana sok diseselan kecap panyambung jeung, atawa, jst.*
- Bibi *atawa* Emang nu angkat ka lembur téh?
 - *Sapi. munding, jeung embe* kaasup ingon-ingon.
 - *boh nini boh aki* sarua teu panujueunana.

b. Frasa Eksosentris

Frasa eksosentris nyaéta frasa anu teu mibanda unsur puseur, ku kituna, dina, distribusina henteu mibanda fungsi nu sarua jeung sakabeh unsurna.

Nilik kana adegan unsurna, frasa eksosentris ngawengku:

- 1) *Frasa Diréktifnyaéta frasa anu diwangun ku pananda atawa director dituturkeun ku tinanda (sumbu, aksis).*
Pananda téh umumna mangrupa kecap pangantét, ari aksisna mangrupa kecap atawa frasa barang. Contona:
 - a) *di imah mah* urang bisa istirahat.
 - b) kalayan asmana pun *lanceuk* sim kuring ngahaturkeun nuhun.
 - c) keur *kuringbaé* buku anu kamari téh?
- 2) *Frasa Relatif nyaéta frasa anu diwangun ku kecap gaganti panyambung (a)nu minangka relater dituturkeun ku kecap atawa frasa lian salaku aksisna. Ieu frasa téh ari tipena eksosentris, tapi kategorina frasa barang. Contona:*
 - a) *Nu Manéhna* mana kitu?
 - b) *Nu digarawe téh* urang Ciamis.
 - c) *Nu jarangkung mah* urang Ustrali.

3. Warna (Kategori) Frasa

Disawang tina sasaruana distribusina jeung warna kecap, frasa basa Sunda aya sababaraha rupa.

a. Frasa Barang (*Nomina*)

Frasa barang nyaéta frasa anu distribusina mibanda fungsi nu sarua jeung kecap barang (*nomina*). Contona:

- Komar meuli *motor anyar*.

Komar meuli *motor*

Frasa motor anyar sarua distribusina jeung nomina motor.

b. Frasa Pagawéan (*Verbal*)

Frasa pagawéannyaéta frasa anu distribusina mibanda fungsi nu sarua jeung kecap pagawaean (verba). Contona:

- Kuring *rékindit* ka sakola.

Kuring – *indit* ka sakola

Frasa *rék indit* sarua distribusina jeung verba *indit*.

c. Frasa Sipat (*Ajektiva*)

Frasa sipat nyaéta frasa anu distribusina mibanda fungsi nu sarua jeung kecap sipat (ajektiva). Contona:

- Buruan imahna *lega pisan*.

Buruan imahna *lega*.

Frasa *lega pisan* sarua distribusina jeung ajektiva *lega*.

d. Frasa Bilangan (*Numeral*)

Frasa bilangan nyaéta frasa anu distribusina mibanda fungsi nu sarua jeung kecap bilangan (numeral). Contona:

- Buku kuring mah *ngan dua*.

Buku kuring mah - *dua*.

Frasa *ngan dua* sarua distribusina jeung numeral *dua*.

e. Frasa Pangantét (*Preposisional*)

Frasa pangantétnyaéta frasa anu diwangun ku kecap pangantét (preposisi) minangka pananda, dituturkeun ku kecap atawa frasa lian minangka aksisna. Contona:

- Pun biang mah nuju angkat *ka pasar*.

- *Ti kamariogé* can datang manéhna téh.

- Manéhna kakara turun *tina beus*.

D. Kegiatan Diajar

Kegiatan atawa Kegiatan diajar nu kudu dilaksanakeun ku Sadérék nyoko kana runtuyan kegiatan saperti ieu di handap.

1. Niténan tujuan jeung indikator.
2. Maca pedaran materingeunaan *Frasadina* Pangajaran Basa Sunda.
3. Diskusi kelompok pikeun migawé latihan/pancén.
4. Maca tingkesan materi.
5. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
6. Tanya jawab jeung fasilitaor lamun aya bangbaluh ngeunaan materi dina Kegiatan Diajar VI.

E. Latihan/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Jelaskeun naon nu dimaksud frasa dina basa Sunda!
2. Disawang tina tipena atawa sasaran distribusi jeung unsur-unsur pangwangunna, frasa aya dua rupa. Jelaskeun sacara singget hiji-hijina frasa!
3. Jéntrékeun nu dimaksud frasa éksosentris!
4. Jelaskeun sacara singget disawang tina sasaran distribusina jeung warna kecap, frasa basa Sunda aya sababaraha rupa!
5. Jieun conto frasa pagawéan!

F. Tingkesan

Frasa nyaéta wangun katatabasaan anu jadi pangdeudeul kalimah, henteu prédikatif, diwangun ku sakurang-kurangna dua kecap turta nyicingeun salahsahiji fungsi J(jejer), C(caritaan), O(Objék), Pang(lengkep) atawa Kat(erangan) dina klausa. Henteu prédikatif hartina henteu mibanda jejer jeung caritaan

Disawang tina tipena atawa sasaruhan distribusi jeung unsur-unsur pangwangunna, frasa aya dua rupa: (1) frasa éndosentris, (2) frasa eksosentris.

Frasa éndosentrisnyaéta frasa anu mibanda unsur puseur (UP) sarta dina distribusina mibanda fungsi nu sarua jeung salahsahiji atawa sakabeh unsurna.

Frasa eksosentris nyaéta frasa anu teu mibanda unsur puseur, ku kituna, dina, distribusina henteu mibanda fungsi nu sarua jeung sakabeh unsurna.

Disawang tina sasaruhan distribusina jeung warna kecap, frasa basa Sunda aya sababaraha rupa. Frasa barang (nominal), frasa pagawéan, frasa sipat, frasa bilangan, frasa pangantét

Frasa barang nyaéta frasa anu distribusina mibanda fungsi nu sarua jeung kecap barang (nominal).

Frasa pagawéannyaéta frasa anu distribusina mibanda fungsi nu sarua jeung kecap pagawéan (verba)

Frasa sipat nyaéta frasa anu distribusina mibanda fungsi nu sarua jeung kecap sipat (ajektiva)

Frasa bilangan nyaéta frasa anu distribusina mibanda fungsi nu sarua jeung kecap bilangan (numeral)

Frasa pangantét nyaéta frasa anu diwangun ku kecap pangantét (preposisi) minangka pananda, dituturkeun ku kecap atawa frasa lian minangka aksisna.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur tahap ngawasa Sadérék kana Materi ajar.

Rumus:

Jumlah jawaban anu benerna

$$\text{Tahap Ngawasaa} = \frac{\text{—————}}{5} \times 100\%$$

Tahap ngawasaa Materi ajar nu dihontal ku Sadérék:

90	-	100%	=	alus pisan
80	-	89%	=	alus
70	-	79	=	cukup
	-	69	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap ngawasaa 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun Materi kana Kagiatan Diajar 7. Tapi, lamun tahap ngawasaa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres Materi dina Kagiatan Diajar 6, pangpangna Materi nu can dikawasa.

KAGIATAN DIAJAR 7

KALIMAH BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan Kagiatan Diajar7 ngawengku ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampuh ngajelaskeun hakekat pamarékan saintifik kalawan bener.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat dipiharep mampuh ngaidentifikasi karakteristik kamampun komunikatif kalawan taliti.
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampuh ngawincik aspek-aspek anu raket patalina jeung kalimah kalawan gawe babarengan.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampuh nyieun conto larapna kalimah dina pangajaran basa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator kahontalnakompetensi Kagiatan Diajar7, ngawengku ieu di handap.

1. Ngajelaskeun kalimah basa Sunda.
2. Ngaidentifikasi kalimah basa Sunda.
3. Ngawincik aspek-aspek anu raket patalina jeung kalimah.
4. Nyieun conto larapna kalimah basa Sunda.

C. Pedaran Materi

1. Miwanoh Kalimah

Kalimah nyaéta wangun katatabasaan miwujud kecap atawa runtuyan kecap nu puguh adeganana pikeun ngebrehkeun pikiran kalawan gembleng, diwatesanan ku randegan panjang nu binarung jeung wirahma ahir turun atawa naék.

Binarungna randegan panjang jeung wirahma ahir turun atawa naék disebutna lentong (intonasi). Jadi, ciri utama kalimah téhnyaéta unsur lentong (intonasi) nu sok digambarkeun ku tanda baca dina tulisan.

2. Fungsi, Kategori, jeung Harti Unsur Kalimah

Unsur-unsur anu ngawangun kalimah téh miboga fungsi, kategori, jeung harti gramatikal. Fungsi gramatikal mangrupa pancén anu kacangking ku hiji unsur kalimah dina leunjeuran hiji adegan atawa konstruksi kalimah, anu biasa disebut subjék (jejer), prédikat (caritaan), Objék (udagan), komplemen (pangjejer), jeung adverbial (katerangan). Ieu unsur téh disebut unsur fungsional atawa fungtor sarta ayana ngan dina kalimah-kalimah anu winangun klausa atawa kalimah mayor. Kategori gramatikal mangrupa warna kecap, frasa, jeung klausa saperti nomina (*nominal*, barang), verba (*verbal*, pagawéan), adjektiva (*adjectival*, sipat, kaayaan), jeung numeralia (*numeral*, bilangan). Ieu unsur téh disebut unsur kategorial. Harti gramatikal mangrupa harti unsur-unsur kalimah anu medal ku lantaran patepungna unsur nu hiji jeung nu séjénna dina leunjeuran adegan kalimah. Ieu unsur téh disebut unsur harti atawa unsur semantik. Contona kalimah ieu di handap.

- Manéhna ngala rambutan

Kalimah diwangun ku tilu unsur, nurutkeun unsur fungsionalna, diwangun ku subjék (jejer) + prédikat (caritaan) + Objék (udagan); nurutkeun unsur kategorialna, diwangun ku nomina (kecap barang) + verba (kecap pagawéan) + nomina (kecap barang); nurutkeun unsur semantisna, diwangun ku agen (panglaku) + aksi (pagawéan) + pasien (pangrandap)

Dina adegan kalimah ieu tilu unsur téh silihlingkepan: unsur fungsional mangrupa wadah, eusina unsur kategorial jeung unsur semantik. Ku lantaran kitu, dina deksripsi struktur kalimah éta tilu unsur téh bisa diintegrasikeun jadi ruas-ruas leunjeuran kalimah. Kalimah Manéhna ngala rambutan. Upamana bisa dideskripsikeun adeganana saperti kieu: S:N/Pang + P:V/pag + O:N/Pangr.

Ngeunaan unsur fungsional kalimah saperti subjék, prédikat, objék, komplemen, jeung katerangan, di handap ieu dipedar ciri-cirina, wangunna, warnana, hartina, jeung kagiatan sintaksisna.

a. Subjék (jejer)

Subjék atawa jejer nyaéta unsur kalimah (klausa) anu nuduhkeun naon-naon anu dicaritakeun ku panyatur.

Contonna :

(200) Hujan poyan ngaleutikan.

Dina kalimah di luhur, panyatur nyaritakeun *hujan poyan*. Ieu frasa téh (*hujan poyan*) disebut subjék.

Subjék atawa jejer téh biasana mangrupa kecap atawa frasa barang (nomina atawa nominal) jeung klausa nominal, tapi mindeng ogé mangrupa kecap atawa frasa séjénna anu dianggap barang atawa dibarangkeun (nominalisasi). Sakapeung jejer téh sok ditandaan ku klitik *-na*, atawa ku kecap panuduh *ieu*, *téa*, *mah*, atawa *ogé*. Tempat subjék umumna dina awal klausa atawa hareupeun prédikat. Contona:

(201) *Barudak* keur arulin.

(202) *Leumpangna* kendor pisan.

(203) *Maca téh* henteu babari.

Subjék atawa jejer ngandung rupa-rupa harti gramatikal, di antarana, nuduhkeun panglaku, alat, parabot, sabab, pangrandap, hasil, tempat, panarima, nu ngalaman, nu kagolongkeun, jeung nu kajumlahkeun. Contona:

(204) *Para siswa* keur dialajar.

(205) *Treuk butut* ngakutan runtah.

(206) *Banjir* ngaruksak pasawahan.

(207) *Si Damin* dicabok ku Mang Kurdi.

(208) *Éta masjid téh* diadegkeun ku Haji Komar.

(209) *Kebonna* dipelakan ganas.

(210) *Kuring* dibéré buku ku Kang Jalal.

(211) *Manéhna téh* panas tiris.

(212) *Bapana mah* guru SD.

(213) *Incuna téh* opat welas.

b. Prédikat (Caritaan)

Prédikat atawa caritaan nyaéta unsur kalimah atawa klausa anu nuduhkeun naon-naon anu ditetelakeun ku panyatur ngeunaan subjék atawa jejer. Upamana, dina kalimah ieu.

(214) Hujan poyan ngaleutikan.

Dina kalimah panyatur nyaritakeun *hujan poyan* anu mangrupa subjék atawa jejer. Ngeunaan *hujan poyantéa* panyatur netelakeun yén *hujan poyantéhangaleutikan*. Ieu kecap téh, nyaétangaleutikan, disebut prédikat atawa caritaan.

Prédikat atawa caritaan téh bisa mangrupa kecap atawa frasa pagawéan (*verba* atawa *verbal*), kaayaan (*adjektiva* atawa *adjectival*), bilangan (*numeralia* atawa *numeral*), barang atawa nu dianggap barang (nomina atawa nominal), jeung frasa pangantét (*preposisional*). Tempat prédikat biasana tukangeun subjék. Sakapeun prédikattéh miheulaan subjék, nyaéta dina kalimah *inverse*. Contona:

(215) Barudak sakola *keur maraen* bal.

(216) Palataran *lalening*.

(217) Anakna *lima*.

(218) *Di sawah* Mang Karta téh.

(219) Bapa kuring téhguru *SMU*.

Prédikat atawa caritaan téh ngandung rupa-rupa harti gramatikal, di antarana nyaéta nuduhkeun pagawéan, kaayaan, kahadiran, panggolong, jumlah, jeung miboga.

Contona :

(220) Barudak mah *laleumpang*.

(221) Hawana *tiispisan*.

(222) Dulurna mah aya di Jakarta.

(223) Si Odi téh*supir taksi*.

(224) Sarung cap gajah *sapuluh kodi*.

(225) Bibina mah *bogaeun* toko busana.

c. Objék (Udagan)

Objék atawa udagan nyaéta unsur kalimah atawa klausa anu ngalengkepan prédikat atawa caritaan anu mangrupa kecap atawa frasa pagawéan (*verba* atawa *verbal*) transitif sarta bisa dirobah jadi subjék atawa jejer kalimah pasif. Objék biasana mangrupa kecap atawa frasa barang (*nomina* atawa *nominal*).

Contona frasa *eusi lomarina* dina kalimah

(226) Kuring mérésan *eusi lomarina*.

Éta frasa téh (*eusi lomarina*) ngalengkepan caritaan anu mangrupa verba transitif (*méréсан*) sarta bisa dirobah jadi subjék atawa jejer dina kalimah pasifna:

(227) *Eusi lomarina* dibeérésan ku kuring.

Objék atawa udagan téh ngandung rupa-rupa harti gramatikal, di antarana nyaéta nuduhkeun pangrandap, panarima, tempat, alat atawa pakakas, jeung hasil. Contona:

(228) Kuring ngaluarkeun *notes*.

(229) Dudu mangmeulikeun sapatu *keur alona*.

(230) Patani melakan *kebonna* ku kalapa sawit.

(231) Pulisi mabukkeun *pepentung* kana sirah demonstran.

(232) Jang Suha keur nyieun *kamar kontrakan*.

d. Panglengkep (Komplemén)

Komplemen atawa panglengkep nyaéta unsur kalimah atawa klausa anu ngalengkepan prédikat atawa caritaan anu mangrupa kecap atawa frasa pagawéan (*verba* atawa *verbal*), semitransitif, bitransitif, jeung kecap atawa frasa kaayaan (*adjektiva* atawa *adjectival*). Lamun kalimahna bisa dipasifkeun, panglengkep téh henteu robah jadi subjék atawa jejer (teu bisa dijadikeun subjék atawa jejer). Komplemén bisa mangrupa nomina, verba, adjektiva, atawa numeralia, boh winangun kecap boh winangun frasa.

Contona:

(233) Manéhna boga *kongkorong titinggal indungna*.

(234) Salim mangnyieunkeun *langlayangan* keur anakna.

(235) Kuring rumasa *salah*.

Dina kalimah (233) frasa *kongkorong titinggal indungna* ngalengkepan prédikat atawa caritaan anu mangrupa verba bitransitif; ari dina kalimah (235) adjektiva *salah* ngalengkepan prédikat anu mangrupa adjektiva.

Komplemen atawa panglengkep téh ngandung rupa-rupa harti gramatikal, di antarana, nyaéta nuduhkeun pangrandap, panglaku, alat atawa parabot. Contona:

(236) Akang téh keur diajar *basa Inggris*.

(237) Tadi téh budakna digegel *anjing édan*.

(238) Si Inem mah ditiung *anduk*.

e. Katerangan

Katerangan téh bagian kalimah atawa klausa anu ngajentrékeun prédikat, anu méré informasi tamMateri ngeunaan naon-naon anu dituduhkeun ku prédikat, saperti ngeunaan waktuna, tempatna, carana, tujuanana, jeung sapapadana.

Katerangan téh mangrupa unsur kalimah atawa klausa anu ngajentrékeun konstruksi gramatik (wangun katatabasaan) subjék-prédikat, subjék-prédikat-Objék/komplemen. Ku lantaran kitu, tempatna dina kalimah atawa klausa kacida bébasna: bisa di hareup, di tengah, atawa di tukang. Ditilik tina hartina atawa maksudna, katerangan téh dibédakeun jadi sababaraha rupa, nyaéta katerangan tempat, waktu, cara, tujuan, pangbarung, alat atawa parabot, jumlah atawa frékuensi, babandingan, sabab, iwal, aspek, jeung modalitas.

Contona:

(239) Budak téh sakola di *Yogyakarta*.

(240) *Ayeuna* Bapa rék ka Jakarta.

(241) Yudi *gura-giru* indit ka sakola.

(242) Kuring meuli buku *keur perpustakaan sakola*.

(243) Nani lulumpatan di buruan *jeung batur ulinna*.

(244) Getih téh disusutan *ku bajuna*.

(245) Sasmita téh disuntik ku dokter Éka *saminggu sakali*.

(246) Si Uca runyah-rényoh *kawas monyét*.

(247) Tihang téh geus raropoh *ku rinyuh*.

(248) *Iwal kuring* saréréa teu meunang asup ka dinya.

(249) *Gék* manéhna diuk gigireun kuring.

(250) *Pasti* silaing bakal dikoroyok.

3. Unsur Maneuh jeung Unsur Obah

Nurutkeun tempatna dina leunjeuran kalimah, unsur-unsur kalimah téh aya anu angger tempatna, aya ogé anu bisa pindah-pindah tempat. Unsur anu angger tempatna disebut unsur maneuh. Ieu unsur téh henteu bisa dipindahkeun tempatna kalawan henteu ngabalukarkeun ruksakna struktur kalimah. Unsur anu bisa pindah-pindah tempat disebut unsur obah. Ieu unsur téh tempatna bisa dipindahkeun kalawan henteu ngaruksak kagramatikan kalimahna. Contona:

(251) Jang Syarif dagang parabot di Cicadas.

(252) Di Cicadas Jang Syarif dagang parabot.

(253) *Jang Syarif parabot dagang di Cicadas.

Kalimah (251) diwangun ku unsur fungsional subjék (*Jang Syarif*) + prédikat (*dagang*) + komplemen (*parabot*) + adverbial (*di Cicadas*) mangrupa unsur obah. Ieu hal bisa katangen dina kalimah-kalimah (252) jeung (253).

4. Kasaluyuan Unsur Kalimah

Enggoning ngawangun kalimah anu gramatikal, anu bisa ditarima ku panyatur, unsur-unsur kalimah téh kudu ngandung kasaluyuan boh hartina boh wangunna. Kasaluyuan harti patali jeung kabiasaan, kaweruh, atawa budaya anu aya di lingkungan panyatur; ari kasaluyuan wangun patali jeung kaedah katatabasaan. Contona, kalimah-kalimah ieu di handap.

(254) *Daging ngakan ucing.

(255) *Kuring sieuneun kadupak.

Conto kalimah di luhur mangrupa kalimah-kalimah anu henteu lumrah di lingkungan panyatur basa Sunda lantaran antara sawatara unsurna henteu aya kasaluyuan. Dina kalimah (254) henteu aya kasaluyuan antara unsur *daging* anu ngandung ciri paeh (henteu nyawaan) jeung unsur *ngakan* anu mérédh ayana ciri hirup (nyawaan). Dina kalimah (255) unsur *kuring* anu ngandung ciri jalma kahiji henteu luyu jeung unsur *sieuneun* anu mérédh ayana ciri jalma katilu.

5. Wangun Kalimah

Wangun kalimah nyaéta rupa-rupa kalimah disawang tina unsur pangwangunna. Wangun kalimah bisa diwincik dumasar kana tilu rupa.

a. Kalimah dumasar kana aya euweuhna klausa pangwangunna

1) Kalimah Klausa

Kalimah klausa nyaéta kalimah anu ngandung klausa, boh lengkep boh teu lengkep, ngawengku kalimah salancar jeung kalimah ngantét.

Contona:

- Madroji keur maca buku
- Basa Madroji keur maca buku, kuring datang

2) Kalimah Tanklausa

Kalimah tanklausa nyaéta kalimah anu teu ngandung klausa. Contona:

- Wilujeng enjing!
- Aduh!

b. Kalimah dumasar kana jumlah jeung warna klausa pangwangunna

1) Kalimah Sampurna (Mayor)

Kalimah sampurna nyaéta kalimah anu diwangun ku klausa bébas tur lengkep.

Kalimah sampurna aya dua rupa:

Kalimah Susun Baku (Normal) nyaéta kalimah sampurna anu jejerna miheulaan Caritaan (j-C). Contona:

- Imas téh gering ripuh.

Kalimah Susun Balik (Inversi) nyaéta kalimah anu Jejerna satukangeun Caritaan (C-J). Contona:

- Gering ripuh Imas téh.

2) Kalimah Teu Sampurna (Minor)

Kalimah teu sampurna nyaéta kalimah anu diwangun ku kecap frasa, atawa klausa kauger tur teu lengkep. Contona:

- Ahmad.
- Indit!

- Iraha?

c. Kalimah dumasar kana jumlah jeung warna klausa pangwangunna

Nilik kana jumlah jeung warna klausa pangwangunna, kalimah aya dua rupa:

1. Kalimah Salancar (Tunggal)
2. Kalimah Ngantét (Rangkepan)

Kalimah Salancar (Tunggal)

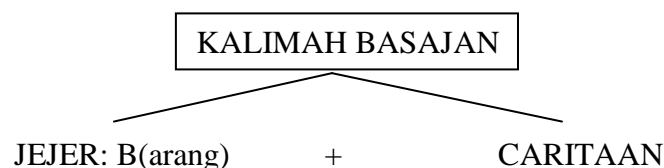
Kalimah salancar nyaéta kalimah anu diwangun ku hiji klausa bébas; diwangun ku hiji Jejer jeung hiji Caritaan, boh dibarengan Objék, Panglengkep, jeung Katerangan boh henteu.

Nilik kana struktur internalna, kalimah salancar aya dua rupa: kalimah basajan jeung kalimah jembar.

Kalimah Salancar Basajan

Kalimah basajan nyaéta kalimah anu diwangun ku hiji Jejer jeung hiji Caritaan, boh dibarengan Objék jeung Panglengkep boh henteu.

Kalimah basajan Sunda mibanda *pola dasar* nu tangtu. Nilik kana warna unsur caritaanana, kalimah basajan bisa diwincik kieu.



B(arang)
 P(agawean)
 S(ipat)
 Bil(angan)
 Frasa Pangantét(Fpt)

Kalimah Basajan Barang (Pola J:B + C:B)

Kalimah anu Jejer jeung Caritaanana diwangun ku kecap atawa frasa barang. Tatali antargatrana nuduhkeun harti *Digolongkeun-Panggolong*.

Contona:

- Manéhna / guru.
- Manéhna téh / guru anak kuring.

Kalimah Basajan Pagawéan (Pola J:B + C:P)

Kalimah anu Jejerna kecap atawa frasa barang, ari Caritaanana kecap atawa frasa Pagawéan boh dituturkeun ku Objék boh henteu. Tatali antargatrana nuduhkeun harti *Palaku-Kalakuan*.

Nilik kana tatali Jejer-Caritaan, kalimah basajanpagawéan aya opat rupa.

Kalimah Pagawéan aktif (Pola J:B + C:Pa)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan aktif. Contona:

- Barudak gelut.
- Manéhna téh keur maca.

Kalimah Pagawéan Pasif (Pola J:B + C:Pp)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan pasif. Contona:

- Herman dipacok oray welang.
- Manéhna dipangmeulikeun buku ku lanceukna.

Kalimah Pagawéan Repleksif (Pola J:B + C:Pr)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan répléksif (médiat).

- Si Dasim keur siduru.
- Silaing mah nyangsara kénéh.

Kalimah Pagawéan Résiprokatif (Pola J:B + C:Pre)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan résiprokatif. Contona:

- Badru jeung Hasan silihteunggeul.
- Dedi jeung Usep patarik-tarik lumpat.

Nilik kana jumlah panggodeng atawa argumenna, kalimah basajan pagawéan aya opat rupa.

Kalimah Pagawéan Intransitif (Pola J:B + C:Pin)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan nu teu mibutuh Objék (intransitif). Contona:

- Barudak keur arulin.
- Barudak téh keur silihkenyang.

Kalimah Pagawaén Ékatransitif (Pola J:B+C:Pet + O:B)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan nu mibutuh hiji Objék (ékatransitif). Contona:

- Mang Karta keur ngala jambu.
- Édi ngajual motor véspana.

Kalimah Pagawaén Dwitransitif (Pola J:B+C:Pd+O:B+Pa:x)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan nu mibutuh Objék

Kalimah Pagawéan Sémitransitif (Pola J:B+C:Ps+Pang:x)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, C-na kecap atawa frasa pagawéan nu mibutuh panglengkep (semitransitif). Contona:

- Mang Jumadi dagang béas.
- Anakna katarajang kasakit panas.

Kalimah Basajan aya tilu rupa:

- **Kalimah Basajan Sipat (Pola J:B + C:S)**

Kalimah anu jeurna kecap atawa frasa barang, ari Caritaanana kecap atawa frasa sipat. Tatali antargatrana nuduhkeun harti *Diterangkeun-Panerang*. Contona:

- Nyi Ichi téh / jangkung lenjang.
- Buukna / Jocong.

- Kalimah Basajan Bilangan (Pola J:B + C:Bil)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa bilangan. Tatali antargatrana nuduhkeun harti *Dijumlahkeun-Pangjumlah*.

- Daharna / ngan dua kali.
- Sapatuna téh / dalapan rampasan.

- Kalimah Basajan Pangantét (Pola J:B + C:FPT)

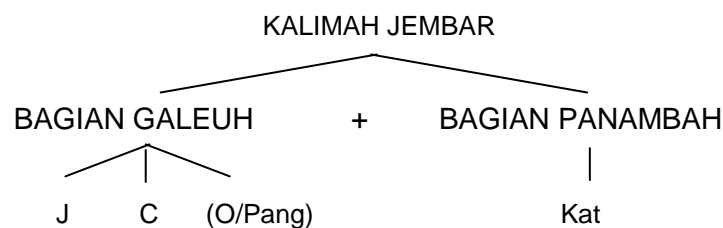
Kalimah basajan anu jeurna kecap atawa frasa barang, ari caritaanana frasa pangantét. Tatali antargatrana nuduhkeun harti *Dituduhkeun-Panuduh*. Contona:

- Punbiang mah / ka pasar.
- Diajarna téh / di perpustakaan.

***Kalimah Salancar Jembar**

Kalimah salancar jembar nyaéta kalimah salancar anu diwangun ku hiji Jejer jeung hiji Caritaan minangka galeuh kalimah, ditambah Katerangan minangka panambahna, boh dibarengan Objék jeung Panglengkep boh henteu.

Kalimah salancar jembar bisa digambarkeun kieu:



Fungsi katerangan dina kalimah salancar jembar henteu ngawangun klausa tapi mangrupa frasa atawa kecap. Nilik kana harti nu dikandungna, gatra katerangan bisa diwincik kieu.

Katerangan Waktu

Katerangan anu nuduhkeun waktu lumangsungna peristiwa.

- Manéhna téhrék datang *minggu hareup*.
- Alusna mah Manéhtéh ulah indit *ayeuna*.

Katerangan Tempat

Katerangan anu nuduhkeun tempat lumangsungna peristiwa.

- Punbapa téh badé angkat ka Amérika.
- Punanak mah kuliah di IKIP Bandung.

Katerangan Tujuan

Katerangan anu nuduhkeun tujuan hiji pagawéan.

- Kolot mah bébéakan *keur kapentingan anak téh*.
- Manéhna meuli buku *keur adina*.

Katerangan Cara

Katerangan nu nuduhkeun kumaha carana pagawéan lumangsung.

- Ayeuna hidep kudu indit *gagancangan*.
- Budak téh ngajawab *kalawan merenah*.

Katerangan Panyarta

Katerangan nu nuduhkeun peran sertana hiji jalma dina hiji peristiwa.

- Manéhna mah indit bareng *jeung kuring*.
- Paradosén ngarumuskeun éta konsep *jeung asistenna*.

Katerangan Alat

Katerangan anu nuduhkeun alat pikeun migawépagawéan.

- Kuring mah rék indit *kana beus baé*.

- Mang Karta neunggeul oray *ku tangkal sampeu*.

Keterangan Babandingan

Keterangan nu nuduhkeun babandingan antara dua hal, pagawéan, kaayaan, atawa peristiwa.

- Manéh mah nyarita téh *kawas kolot baé*.
- Cangkéngna lengkeh *kawas papanting*.

Keterangan Panyabab

Keterangan nu nuduhkeun sabab atawa alesan pikeun lumangsungna pagawéan.

- *Ku sabab hama wereng parétéhmérékététét jadina*.
- Manéhna bisa lulus *ku kapinteranana*.

Keterangan Pangiwal

Keterangan nu nuduhkeun peristiwa nu diiwalkeun.

- *Ngan Manéhna* da nu séjén mah geus malayar.
- Kabéh gé geus daratang *iwal Imas*.

Keterangan Pangjumlah

Keterangan nu nuduhkeun lobana barang atawa peristiwa.

- Ceu Imas Ngagaleuh dukuh *dua kilo*.
- Barudak téh dibéré duit *sarébu éwang*.

Keterangan Modalitas

Keterangan anu nuduhkeun sikep panyatur kana kaayaan kayaning : kapastian, kacangcayaan, kahamham, kamungkinan, pangharepan, pangajak, panolak, jsté.

- *Moal boa* Manéhna téh jsté raeun.
- *Muga-muga baé* anjeun salamet.

Keterangan Aspek

Keterangan nu nuduhkeun proses lumangsungna kajadian mimiti, enggeus, eukeur, arék, remen, tuluy-tumuluy, jsté.

- *Sakali deui* sim kuring nitipkeun pun anak.
- *Biasana mah* wayah kieu téh geus datang.

Kalimah Ngantét (Rangkepan)

Kalimah ngantétnyaéta kalimah anu diwangun ku sakurang-kurangna dua klausa atawa dua kalimah salancar.

Wangun Kalimah Ngantét

Kalimah Ngantét Satata (Sadarajat)

Kalimah ngantét satata nyaéta kalimah ngantét anu sakurang-kurangna diwangun ku dua klausa bébas (kalimah salancar) tanpa klausa kauger. Klausa nu hiji lain bagian tina klausa liana nepi ka tatali antarbabagianana satata (hubungan koordinatif).

Aya sawatara ciri kalimah ngantét satata kayaning:

Diwangun ku sakurang-kurangna dua klausa bébas (kalimah salancar) anu masing-masing bisa mandiri.

- Kuring maca, tapi adi kuring nulis

Klausa nu dipiheulaan ku kecap panyambung satata saperti *jeung, tapi, atawa*; henteu bisa dirobah posisina.

Kuring maca, tapi adi kuring nulis.

Henteu bisa dirobah jadi:

* Tapi adi kuring nulis, kuring maca.

Panyalur kataforis (kecap sulur miheulaan kecap nu disuluranana) dina kalimah ngantét satata henteu dimeunangkeun.

Deditéh resepeun Cianjuran, tapi *Manéhna* mah embungeun meuli kasetna.

Henteu bisa dirobah jadi:

98

Klausa sélér mangrupa panambah kana klausa lulugu, kukituna bisa diganti ku kecap atawa frasa nu tangtu asal hartina sajalan.

Waktu hayam kongkorongok tilu kali, kuring miang. Subuh keneh pisan kuring miang.

Harti Kalimah Ngantét

Nilik kana hartina atawa tatali semantik antarklausana, kalimah ngantéttéh aya sababaraha rupa, di antarana nuduhkeun:

Tatali ‘jumlah’ (aditif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung: *jeung, tur, sarta, katurug-turug, jaba ... deuih, nya... nya...*

Naha anjeun maké popolotot ka kuring, *jeung deui* naon kauntunganana maké pipilueun kana urusan batur.

Tatali ‘lalawanan’ (kontrasitif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung: *tapi, ari, sedeng(keun), ngan, padahal.*

Kumisna baplang sotéh, *tapi* haténa mah leutik.

Tatali ‘pamilih’ (alternatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *atawa, atanapi, boh... boh..., boh... atawa...*

Dahar téhrék ayeuna atawa rék engké?

Boh Manéhna téh aya di dieu *boh* jauh ti dieu taya pangaruhna keur kuring mah.

Tatali ‘akibat’ (konsektif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *nepika, balukarna, antukna, jsté.*

Kentengna peupeus *nepi ka* cai asup ka jero imah.

Tatali ‘sabab’ (kausatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *ari, sababna, duméh, jalaran, sabab, lantaran, margi, jsté.*

Kuring muru deui kamar *sabab* Si Ujang kadengé jejeritan.

Tatali ‘babandingan’ (komparatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *asa, bangun, jiga, kawas, saperti*, jsté.

Manéhna hulang-huleng bangun keur nginget-nginget kajadian.

Tatali ‘cara’ (éksklusif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *bari, tanpa, kalawan, kalayan*.

Pa Wianta ngabalieur *bari* leungeunna nyabakan dada.

Manéhna nyarékan laklak dasar *kalawan* teu puguh alesanana.

Tatali ‘guna’ (éksesif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *keur, kanggo, pikeun, geusan*.

Geusan ngajéntrékeun éta pasualan téh, urang perlu maca heula sababaraha buku bacaan.

Pa Mukti diangkat jadi mandor pabrik pikeun mingpin pagawé-pagawé lianna.

Tatali ‘iwal’ (ékseptif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *iwal, iwal ti, kajaba, kajabi*.

Abdi mah teu wantun nyekel-nyekel acan *kajabi* abdi dipercanten ku Aceuk pikeun ngurus murangkalih.

Tatali ‘panuluy’ (serial)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *tuluy, terus, teras, lajeng, geus kitu*, jsté.

Semah diaku sina diuk *terus* kuring ka dapur rék nyokot cai.

Tatali ‘sarat’ (kondisional)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *asal, la(mun), sok mun, mun seug, wantuning, upama*, jsté.

Mun Manéh hayang lauk, ngala ku sorangan ka balong.

Tatali ‘tujuan’ (purposif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *ambéh, ngarah, sangkan, supaya, malar, malahmandar*, jsté.

Sisi walungan kuring singkil heula *malar* calan teu kabaseuhan.

Tatali ‘undak’ (kualitatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *boro-boro, boroampar, boro aah*, jsté.

Boro-boro datang, Ani téh nyuratan ge henteu.

Tatali ‘waktu’ (temporal)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *basa, waktu, sameméh, sabot, sabada*, jsté.

Sabada solat Asar, kuring gesat-gesut dangdan.

Tatali ‘tansarat’ (konsesif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *sanajan, sanaos, sangkilang, cacakan, parandéné kitu*.

Sanajan diburuhkeun sarébu ogé, kuring mah moal daék.

Tatali ‘pangjéntré’ (atributif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *(a)nu*.

Unggal wiridan kuring tara poho muji ka Gusti Nu Mahasuci *anu* geus nuduhkeun jalan hirup pikeun kuring.

Tatali ‘panglekepleusi’ (komplementatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *yén*.

Kaburu inget mantén *yén* kuring téhrék indit keur saendeng-endengna.

D. Kagiatan Diajar

1. Kagiatan atawa Kagiatan diajar nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kagiatan saperti ieu di handap.
2. Niténan tujuan jeung indikator.
3. Maca pedaran Materingeunaan *Kalimah dina Pangajaran Basa Sunda*.
4. Diskusi kelompok pikeun migawé latihan/ pancén.
5. Maca Tingkesan materi.

6. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
7. Tanya jawab jeung fasilitaor lamun aya bangbaluh ngeunaan materi dina Kegiatian Diajar 7.

E. Latihan/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Unsur-unsur anu ngawangun kalimah téh miboga fungsi, kategori, jeung harti gramatikal. Tuliskeun fungsi, kategori, jeung harti gramatikal dina kalimah!
2. Jelaskeun sacara singget wangenan kalimah dina pangajaran basa Sunda!
3. Wangun kalimah bisa diwincik dumasar kana tilu rupa. Jentrékeun wangun kalimah disawang tina unsur pangwangunna!
4. Nilik kana jumlah jeung warna klausa pangwangunna, kalimah aya dua rupa. Jelaskeun sacara singget kalimah disawang tina jumlah jeung warna klausa pangwangunna!
5. Jieun conto pangajaran basa Sunda anu maké kalimahngantét!

F. Tingkesan

Kalimah nyaéta wangun katatabasaan miwujud kecap atawa runtuyan kecap nu puguh adeganana pikeun ngebrehkeun pikiran kalawan gembleng, diwatesanan ku randegan panjang nu binarung jeung wirahma ahir turun atawa naék.

Binarungna randegan panjang jeung wirahma ahir turun atawa naék disebutna lentong (intonasi). Jadi, cirri utama kalimah téhnyaéta unsur lentong (intonasi) nu sok digambarkeun ku tanda baca dina tulisan.

Unsur-unsur anu ngawangun kalimah téh miboga fungsi, kategori, jeung harti gramatikal. Fungsi gramatikal mangrupa pancén anu kacangking ku hiji unsur kalimah dina leunjeuran hiji adegan atawa konstruksi kalimah, anu biasa disebut subjék (jejer), prédikat (caritaan), objék (udagan), komplemen (pangjejer), jeung adverbial (katerangan). Ieu unsur téh disebut unsur fungsional atawa fungtor sarta ayana ngan dina kalimah-kalimah anu winangun klausa atawa kalimah mayor. Kategori gramatikal mangrupa warna kecap, frasa, jeung klausa saperti nomina (nominal, barang), verba (verbal, pagawéan), adjektiva (adjectival, sipat,

kaayaan), jeung numeralia (numeral, bilangan). Ieu unsur téh disebut unsur kategorial. Harti gramatikal mangrupa harti unsur-unsur kalimah anu medal ku lantaran patepungna unsur nu hiji jeung nu séjénna dina leunjeuran adegan kalimah.

Kalimah diwangun ku tilu unsur, nurutkeun unsur fungsionalna, diwangun ku subjék (jejer) + prédikat (caritaan) + objék (udagan); nurutkeun unsur kategorialna, diwangun ku nomina (kecap barang) + verba (kecap pagawéan) + nomina (kecap barang); nurutkeun unsur semantisna, diwangun ku agen (panglaku) + aksi (pagawéan) + pasien (pangrandap)

Dina adegan kalimah ieu tilu unsur téh silihlingkepan: unsur fungsional mangrupa wadah, eusina unsur kategorial jeung unsur semantik. Ku lantaran kitu, dina deksripsi struktur kalimah éta tilu unsur téh bisa diintegrasikeun jadi ruas-ruas leunjeuran kalimah. Kalimah (199), upamana, bisa dideskripsikeun adeganana saperti kieu: S:N/pang + P:V/pag + O:N/Pangr.

Ngeunaan unsur fungsional kalimah saperti subjék, prédikat, Objék, komplemen, jeung katerangan, di handap ieu dipedar ciri-cirina, wangunna, warnana, hartina, jeung Kegiatan sintaksisna.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur tahap ngawasa Sadérék kana Materi ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Ngawasaa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap ngawasaa Materi ajar nu dihontal ku Sadérék:

$$90 - 100\% = \text{alus pisan}$$

80	-	89%	=	alus
70	-	79	=	cukup
	-	69	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap ngawasaa 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun Materi kana Kagiatan Diajar VIII. Tapi, lamun tahap ngawasaa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres materi dina Kagiatan Diajar VII, pangpangna materi nu can dikawasa.

KAGIATAN DIAJAR 8

WANGUN JEUNG STRUKTUR CARITA PANTUN

A. Tujuan

Tujuan Kegiatan Diajar VIII ngawengku hal-hal ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampuh ngajelaskeun wangun carita pantun kalawan bener.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat dipiharep mampuh ngaidentifikasi struktur carita pantun kalawan taliti.
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampuh ngawincik aspek-aspek wangun jeung struktur carita pantun kalawan gawe babarengan.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampuh nyieun conto larapna wangun jeung struktur carita pantun dina pangajaran basa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator kahontalna Kompetensi Kegiatan Diajar VIII, ngawengku hal-hal ieu di handap.

1. Ngajelaskeun wangun carita pantun.
2. Ngaidentifikasi struktur carita pantun
3. Ngawincik aspek-aspek wangun jeung struktur carita pantun.
4. Nyieun conto larapna wangun jeung struktur carita pantun dina pangajaran basa Sunda.

C. Pedaran Materi

Carita Pantun

Disawang dumasar kana eusi jeung kalungguhanana dina kasusastraan Sunda, kecap pantun ngabogaan harti nyaéta, mangrupa karangan buhun anu ngalalakonkeun kaayaan karajaan Pajajaran jeung karajaan beh ditueunana. Jigana wae kusabab kabinangkitan pantun dina prakna midang sok ngagunakeun kacapi, nya dingaranan pantun dumasar kana pakakas anu marenganana.

Dina kagiatan diajar 8, Saderék baris diwanohkeun kana Aprésiasi sempalan pantun jeung unsur-unsur carita pantun.

Ieu bacaan di handap téh mangrupa sempalan tina carita pantun “*Gantangan Wangi*”. Pek baca dina jero hate, sanggeus kitu baca bédaskeun kalawan lentong anu hadé tur méréhah!

Cariosna

anu bakal dicarioskeun téh

Radén Gantangan Wangi Mangkurat Mangkunagara

Pun sapun

Hudang wayang

Batara wayang

sindang sora ya batara

Kemis nitis

Rebo noron

Salasa mah dawuh anggara

jajar kalawan mutabar

kilangbara sidik jeung bukti

geura nya

ngan tata kalawan carita

kocap di Nagara Pakuan Pajajaran

Nagri dikikis ku beusi

dikuta ku waja

derides bentenganana

agemna kabina-bina

agemna mah kabina-bina

Nagara kariung ku gunung

Nagara talaga ngembeng

déngdek ngétan

bahe ngaler
 pangaruh impungan dunya
 layeut
 Nagara kariung ku gunung
 ngocor cai ngétan ngulon
 nyiuk cai ka taweuran
 pangaruh tampilan nonggeng ka langit
 nya bogoh saumur-umur

Rét ngulir jalan ka caina
 ngajembat jalan ka paseban
 ngenclong jalan ka gedong
 dikeusik ku keusik sendit
 disaeur ku batu beuneur
 dibalay ku batu bentang
 cenah geuning
 ditajong sariga ngenclong
 dipapay sariga ngumbang
 ieuh, sariga ngumbang

Meni rét ka pangdaleman
 suka ningali nu calik
 hiji sepuh Jampang Manggung
 dua Éyang Purwakalih
 katilu Éyang Murunggul
 Mantri agung Kiai Belang Létahna
 Meong tandang Pajajaran

Nu geulis pagasik-gasik
 leumpangna pagilinggisik
 nu lenjang paheula-heula
 nu hayang jadi carita

Nu lucu paburu-buru
pada hayang dipicatur
nu bodo paboro-boro
nu hayang jadi lalakon

Kacarios
Ingang putra
anu kasep jenengan
Radén Gantangan Wangi Mangkurat Mangkunagara
Putra saha éta satria?
Anu sakitu kasep
ngalengereng koneng
mentereng mani mencenges
estu putrana Kangjeng Prabu Siliwangi
ti nagara Pakuan Pajajaran
kumaha atuh
dupi padamelanana téh
iwal ti huleng jentul
Isuk jentul
Sore jentul
teu kersa tuang
teu kersa leueut
teu kersa sasauran-sasauran acan
ngajentul semu bingung
cicing semu pusing
huleng siga puyéng
daweung siga nu keueung

Lami-lami katingali
ku ingkang rama
nu jenengan Prabu Siliwangi
rét delet kadiya Banténg

rindat kadiya Macan
 halimpu ratu nu nyaur
 panon hurung ngagebur
 kadiya Béntang Timur

“Beu, ambeu, ambeu, ambeu!
 Mas putra, anu kasep
 Radén Gantangan Wangi
 Putra ama!
 Dedeg sampe rupa hadé
 keur kasep teu aya kuciwa pisan
 anu kasep ngaléngéréng konéng
 méntéréng mani mencenges
 naha kunaon
 pangna anjeun huleng jentul
 semu bingung
 cicing teu kendat kapusing
 siga nu teu aya kendat-kendat nalangsa
 prak wakca balaka
 blak-blakan ka Ama, Dén
 geura pok-pék prak béjakeun!
 tong asa-asa!”

“Duh, Ama!
 rebu nuhun laksa keti kabingahan
 Tuang putra ku ayana énggal ditaros
 Kaulanun, numawi téh parantos ngaraos isin
 ku sasama mantra
 éra ku sasama putra
 kasebat putra raja anu kaya
 Kaula téh masih lalagasan kénéh
 na iraha badé laki rabi rumah tangga téh, kaulanun?”

“Oh, jadi kitu Radén?”

“Leres Ama!”

“Éta hoyongna

hoyong ka urang mana?

ka putra saha?

da meureun aya

anu keurna ku anjeun diincer-incer

atanapi ka batin-batin wa bade mah diaku

cita-cita geus ngabogaan?”

“Kantenan putra téh sayaktosna

dina hiji wengi éta ngimpi

numawi ngimpen ditepangkeun

sareng anu geulis Enden Cintawati, kaula nun”

(Sumber: Asom. 1973)

Saderék, anu jadi jejer dina pantun téh juru pantun jeung kacapi pantun. Demi bédana kacapi pantun jeung kacapi biasa téh dina wangunna. Umumna kacapi pantun leuwih gedé, sarta sarerétan mah wangunna téh cara parahu nu taya layaran. Kawatna, nu buhun pisan jeung kacapi nu ilahar. Ari juru pantunna biasana jalma lalaki lolong. Teuing ku naon, ngan cenah lamun henteu lolong sok tara kataekan.

Kajaba ti kacapi téh sakapeung sokaya tambahana deui. Nu umum sok maké *kecrék*. Aya tukangna nu baku, maturan ki jurupantun. Tapi di sawatara tempat mah aya anu maké tarawangsa (di wewengkon Sumedang) atawa suling (di wewengkon Karawang jeung Cikampek). Malah di daerah Cirebon mah aya nu teu maké sambara, ngan jurupantun baé kadua kacapi pantunna.

Umumna rangkay carita pantun téh angger wae. Kitu-kitu keneh. Dimimitian ku Rajah Pamuka, ditema ku mangkat carita, nataan karajaan jeung nu boga

lalakon, ti dinya tuluy ngalalakon. Sabada lalakon tamat nya ditutup ku Rajah Pamunah atawa Rajah Panutup.

Dina *Rajah Pamuka*, jurupantun nunuhun ka nu mapayung, neneda ka nu ngawasaa, pedah rék mantun “nutur galur nu kapungkur, mapay carita baheula”. Ki jurupantun amit-amit ka nu demit, neda paralun ka karuhun jeung lelembat-lelembut, sangkan salamet mantun nepi ka isuk. Sangkan waluya nu mantun, nu ngabandungan jeung nu dilalakonkeun ku Manéhna téh kabeh ogé kanyataan nu kungsi kajadian, atuh nu baroga lalakon ogé araya di alam kalanggengan.

Tina rajah kawangwang pasipatan pakumbuhan Sunda buhun anu geus ngalahirkeun pantun téa, nyaéta pakumbuhan arkais nu jalma-jalmana masih ngarasa deukeut jeung alam gaib, tur dina jeroning hirup kumbuh sapopoena teu weleh ngarasa dibandingan jeung ditalingakeun ku para karuhun nu geus teu aya di kieuna ti alam kalanggengan.

Rajah Pamukatéh tara salilana sarua dina unggal carita. Kitu deui, henteu di unggal tempat sarua rajahna. Gumantung ka tempat, karuhun jeung para lelembat-lelembut anu nempatan tur ngageugeuh éta daerah jeung anu rék dilalakonkeun. Masing-masing juru pantun boga karuhun nu teu weleh dipuhit, biasana jalma-jalma nu geus boga jasa babak-babak ngabaladah muka tempat éta, atawa nu jadi pupuhu karuhunna sorangan.

Ari umumna mah maksudna rajah téhnyaéta neneda ka nu dianggap Kawasa.

Conto Rajah Pamuka carita pantun Gantangan Wangi:

Pun sapun

Sang kuyupu putih ngaraning parukuyan

Sang rupay putih ngaraning seuneu

Sang linggir putih ngaraning menyan

kukus nyambu

pangandika Gusti Rosul

mangka terus ka nu alus

ka purba ka Nu Kawasa

ka Nu Dihin

ka Nu Pasti

Kukus nyambuang

nuja ka tatar pasagi handap

ngungkab bumi tujuh lapis

cundukna ka ratu bungsu

ka pangeran rangga sinuhun

ka batara ka naga raja

ka nu aya sakuliting cai

tengahin cai

ka sang ratu kelecér herang

nu ti darat daratna

ka Kangjeng Nabi Sulaeman

nu di kayu

nu di batu

nu di darat

nu di aras

Kukus nyambuang

nuja ka tatar pasagi handap

ngungkab langit tujuh lapis

cundukna ka swargaloka

ka dewi pohaci wiruan nanggay

nu kangungan Cupu Manik Astragina

Eusina mah werat sajakat

ka dadari patang puluh

ka dewata patang puluh

sareng ka para pohaci

ka pohaci robaning geni

ka pohaci tangkaling hujan

ka pohaci pucuk ning ibun

ka pohaci andon kancana
 ka pohaci dewi tandana
 ka pohaci sri sadana
 sareng ka pohaci rantayan jati
 ka pohaci rantayan sari
 ka pohaci sangiang sri
 dangdayang terusnawati
 ka pohaci dewa anta
 ka pohaci antal boga
 ka pohaci ranggasih
 hatur bakti
 sangu putih sapulukan
 sumangga hatur nyanggakeun

Sabada tamat ngarajah, kakara jurupantun téh ngamimitian lalakon. Sanajan lalakonna béda-béda, nu boga lalakon henteu sarua, ngaran-ngaranna gunta ganti, tapi ari dina natahan sawatara adegan jeung kaayaan mah sok angger baé jurupantun téh.

Upamana dina ngagambarkeun karajaan nu subur makmur gemah ripah loh jinawi, kajeun ngaran nagarana béda-béda, ari natahanana mah sok angger kitu-kitu keneh. Atuh dina natahan nu geulis, nu ninun, si Lengser dangdan, si Lengser lumpat, nu sakti jeung digjaya ngadu kasakten di pangperangan, natahan nu pesta sukan-sukan ngawinkeun rajaputra – sok kitu keneh, kitu keneh. Natahan si Lengser dangdan atawa lumpat mangrupa selingan pikalucueun, matak nyeri kulit beuteung, jadi panghegar ka nu ngabandungan, ngajauhkeun indung tunduh.

Panataan anu angger wae téh biasana dina wangun puisi anu dilagukeun ku jurupantun bari jentut jentren, jentut jentreng dipirig ku kacapi. Upamana dina natahan putri dangdan, henteu jadi soal saha putrina nu dangdan téh, jeung dina lalakon naon, tapi unggal putri nu boga lalakon dangdan, digambarkeun ku jurupantun biasana “variasi”, saperti conto tina carita *Lutung Kasarung*:

Sampingna teu pati apik,
disampingan sutra kuning,
karembong cinde Kadiri,
salindung ku cinde kembang,
kongkoyang ku sutra ganggong,
Ka luhur kana gelungna,
ulah rék digelung jucung,
bisi pajar indung-indung,
matak ka sorang wong agung,
matak larangan ka lisung,
matak sieuneun phaci;
ulah rék digelung konde,
matak jore dinu gedé,
salin deui na gelungna,
gelung lelep gelung tikel,
dihapitan ku jariji,
ditikelkeun ku dampalna,
ser jucung direunteut deui,
lulumat salawe lambar,
dipingiran ku malati,
dijajaran ku campaka,
jejel ku inten baruntet,
disumbal salumpit pandan,
dipuncakan mas kalangan,
miring batan gunung sungging,
niru gelung widadari, kabogoh para pohaci,
teu ngewa anggo ti gusti,
kuring kari muri-muri,
bala kari nitah baé,
sakabeh pada dianggo,
pada diajaran kabehm
sakala poe harita,

sakalangkung tapok gelung,
Pamenteu sarangka beuheung,
Salonong sarangka tonggong,
salubang sarangka awak,
salumpir sarangka bitis,
siger bungker jeung pamener,
jumeprét benten kancana,
benten emas ditarikan,
dimangka tarik sisina,
dimangka ngendong di tengah,
ditimbangan suweng bapang,
dikarancang dikarancang,
ereuy mani kikiceupan,
intenna jiga arimut,
barabay kunang-kunungan.

Nu bencut dina harigu,
jiga cengkir kalapa gading,
katuruban ku sintungna,
jujuluk masangan waru,
hulu susu nunjuk irung,
tetenger jadian agung,
hadé keur pawarang ratu.

Ditilik gila ku lucu,
koneng henteu hideung henteu,
sedeng ngecemeng-ngecemeng,
rét bunter ngelemeng koneng,
nya koneng ngala ka tetéh,
nya lenjang ngala ka biang,
nya moblong ngala ka embok,
nya geulis ngala ka nini,

nya jangkung ngala ka indung,
bisa nyalindungkeun semu,
bisa nyusumpingkeun budi,
méré semu jiga imut,
méré budi jiga seuri,
manana parék rejeki,
pangaruh nu rampes budi.

Nya di dinya pisan cirina carita pantun téh, sanajan nu ngalalakonna gunta ganti, sanajan ngaranna béda-béda, sanajan nu dilalakonkeunana warna-warna, tapi rangkayna mah angger, tara robah. Atuh lebah ngebrehkeun kageulisan putri raja sok karasa kaleuleuwihi, tapi sok sanajan kitu lantaran kecap-kecap nu dipakéna estu pinilih pisan, jadi naon-naon anu dicaritakeun téh bisa tembres kana hate nu ngadengekeunana.

Di handap ieu aya conto anu ngebrehkeun kageulisan jeung pasipatan hiji putri:

Kulit cau emas asak,
tarang teja mentrangan,
nya pipi katumbirian,
halis kawas jeler paeh,
huntuna gula gumantung,
soca seukeut jeung cureuleuk,
taktak lir taraju emas,
ramo mecut mucuk eurih,
rambut panjang pateuh lontar,
geulis taya cacadna,
hadé rupa hadé lampah,
hadé ucap jeung pasemon,
ampuh lungguh gedé elmu,
berbudi réa pangarti.

Mun seug dilenyepan, eusi papantunan di luhur téh asa kaleuleuwihi, lantaran hese ngidentifikasi jalma anu sarwa sampurna mah. Sajabaa papantunan anu eusina kaleuleuwihi ogéréa anu pamohalan. Ieu geura contona:

Diuk jujul ka pamikul,
 sila sundul ka pangerét,
 weduk mangulang-manguling,
 tai teu teurak ku anjing,
 batan ngakan diherengan,
 digogogan disontrolan,
 kalah pohang huntu anjing,
 kulit pipi lilipitan,
 nya pingping daging soreneun,
 kulit beuteung lilimbuhan,
 cawisan tumbila meuting,
 ngagiling bulu bitisna,
 ngaroyom bulu tonggongna,
 ngayapak bulu dadana,
 dada duwak balik siku,
 beungeutna beureum sabeulah,
 ngangkat urat dina tarang.

Sabada lakon pantun tamat, dipungkas ku Rajah Pamunah atawa Rajah Panutup, saperti conto ieu di handap meunang nyutat tina pantun *Kembang Panyarikan*:

Ahung guru liman putih lalakina,
 ahung ka sang Seda Malela,
 ahung ku sang seda tunggal,
 sang tunggal sang rajah punah,
 sang punah sang darma jati,
 tanah lemah,

tanah bumi,
tukuh buana,
dat musna sirna,
ilang tanpa karana,
mulya kara-kara ista ora bayane,
cacap pangkat disalin deui.

Ahung guruh puck hyang bayu,
sang pamunahing rajah,
hyang nu seda mah puguh baé maha mulya,
pangmunahkeun uing itu,
pangmunahkeun aing ieu,
hyang wisesa ti wisesa,
ratu wisesa,
aing wisesa,
di buana panca tengah,
langit munah,
kapunahan kaparawasa,
kawisesa ku awaking,
sumuruh pamunah ratu,
ngabalungbang tanpa buhun,
neda agung kula nya paralun,
neda panjang pangampura,
sapapanjangna,

(Sumber: Taufik Faturohman. 1983)

D. Kegiatan Diajar

1. Kegiatan atawa Kegiatan diajar nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kegiatan saperti ieu di handap.
2. Niténan tujuan jeung indikator.
3. Maca pedaran Materingeunaan Wangun jeung struktur carita pantun dina Pangajaran Basa Sunda.

4. Diskusi kelompok pikeun migawé latihan/ pancén.
5. Maca Tingkesan materi.
6. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
7. Tanya jawab jeung fasilitator lamun aya bangbaluh ngeunaan materi dina Kegiatan Diajar VIII.

E. Latihan/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Nu dimaksud pantun dina kasusastraan Sunda, henteu sarua jeung nu dimaksud pantun dina kasusastraan Indonesia. Jentrékeun naon nu dimaksud carita pantun dina kasusastraan Sunda!
2. Dumasar kana eusi jeung kalungguhan dina kasustraan Sunda, pek jelaskeun unsur-unsur carita pantun!
3. Naon bédana rajah pamunah jeung rajah panutup?
4. Di daerah mana juru pantun sok ditamMateri tarawangsa?
5. Jurupantun nunuhun ka nu mapayung, neneda ka nu ngawasaa, pedah rék mantun “nutur galur nu kapungkur, mapay carita baheula”. Ki jurupantun amit-amit ka nu demit, neda paralun ka karuhun jeung lelembat-lelembut, sangkan salamet mantun nepi ka isuk. Pek jentrékeun kaasup unsur carita pantun bagean mana, anu dipedar ku jurupantun di luhur téh!

F. Tingkesan

Disawang dumasar kana eusi jeung kalungguhanana dina kasusastraan Sunda, kecap *pantun ngabogaan harti nyaéta, mangrupa karangan buhun anu ngalalakonkeun kaayaan karajaann Pajajaran jeung karajaan beh ditueunana*. Jigana wae kusabab kabinangkitan pantun dina prakna midang sok ngagunakeun kacapi, nya dingaranan pantun dumasar kana pakakas anu marenganana.

Anu jadi jejer dina pantun téh *juru pantun* jeung *kacapi pantun*. Demi bédana *kacapi pantun* jeung *kacapi biasatéh* dina wangunna. Umumna kacapi pantun leuwih gedé, sarta sarerétan mah wangunna téh cara parahu nu taya layaran. Kawatna, nu buhun pisan jeung kacapi nu ilahar. Ari juru pantunna biasana jalma lalaki lolong. Teuing ku naon, ngan cenah lamun henteu lolong sok tara kataekan.

Umumna rangkay carita pantun téh angger wae. Kitu-kitu kenéh. Dimimitian ku Rajah Pamuka, ditema ku mangkat carita, nataan karajaan jeung nu boga lalakon, ti dinya tuluy ngalalakon. Sabada lalakon tamat nya ditutup ku Rajah Pamunah atawa Rajah Panutup.

Sanajan lalakonna béda-béda, nu boga lalakon henteu sarua, ngaran-ngaranna gunta ganti, tapi ari dina nataan sawatara adegan jeung kaayaan mah sok angger baé jurupantun téh.

Upamana dina ngagambarkeun karajaan nu subur makmur gemah ripah loh jinawi, kajeun ngaran nagarana béda-béda, ari nataanana mah sok angger kitu-kitu kenéh. Atuh dina nataan nu geulis, nu ninun, si Lengser dangdan, si Lengser lumpat, nu sakti jeung digjaya ngadu kasakten di pangperangan, nataan nu pesta sukan-sukan ngawinkeun rajaputra – sok kitu kenéh, kitu kenéh. Nataan si Lengser dangdan atawa lumpat mangrupa selingan pikalucueun, matak nyeri kulit beuteung, jadi panghegar ka nu ngandung, ngajauhkeun indung tunduh.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur tahap ngawasa Sadérék kana Materi ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Ngawasaa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap ngawasaa Materi ajar nu dihontal ku Sadérék:

90	-	100%	=	alus pisan
80	-	89%	=	alus
70	-	79	=	cukup
	-	69	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap ngawasaa 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun Materi kana Kagiatan Diajar IX. Tapi, lamun tahap ngawasaa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres Materi dina Kagiatan Diajar VIII, pangpangna Materi nu can dikawasa.

KONCI JAWABAN LATIHAN

Konci Jawaban Kegiatan Diajar 1

1. Pangajaran basa Sunda ditantukeun ku sababaraha faktor, boh faktor linguistik, boh faktor non linguistik saperti siswa, guru, metode, materi, jeung média atawa alat bantu pangajaran anu digunakeun
2. Média pangajaran basa Sunda kacida pentingna pikeun ngabantu siswa nyangking konsep anyar, kaparigelan jeung kompeténsi basa
3. Sababaraha média pangajaran anu bisa digunakeun dina pangajaran basa Sunda, nyaéta: a. white board papan tulis bodas miboga bagean anu bodas nyeplas, rada hérang anu bisa ditulisan ku pulpén atawa spidol husus nu warna-warni sarta gampil dipupus; b. poster salahsahiji média pangajaran anu aya gambaran, dijieun pikeun narik perhatian anu bisa ngomunikasikeun carita, fakta, ide, atawa gambar kalawan leuwih gancang tur jéntré.; c. flascards, nyaéta kartu leutik aya gambar atawa simbol bisa digunakeun dina pangajaran atawa pagawéan ngabangun wangunan. Di kelas flashcards biasana digunakeun pikeun ngajarkeun kabeungharan kecap atawa maca.
4. Poster salahsahiji média pangajaran anu aya gambaran, dijieun pikeun narik perhatian anu bisa ngomunikasikeun carita, fakta, ide, atawa gambar kalawan leuwih gancang tur jéntré.
5. *Flascards*, nyaéta kartu leutik aya gambar atawa simbol bisa digunakeun dina pangajaran atawa pagawéan ngabangun wangunan. Di kelas flashcards biasana digunakeun pikeun ngajarkeun kabeungharan kecap atawa maca.

Konci Jawaban Kegiatan Diajar 2

1. Cece Wijaya jeung A Thabrani Rusyah, netelakeun yén sumber diajar téh lingkungan nu bisa dimangpaatkeun ku sakola pikeun sumber pangaweruh, bisa jalma atawa nu sejénna. (Cece Wijaya jeung A. Thabrani Rusyah, 1994).

Ahmad Rohani jeung Abu Ahmadi ngajelaskeun yén sumber diajar nyaéta sagala daya nu bisa digunakeun pikeun kepentingan proses atawa aktifitas pangajaran boh sacara langsung boh henteu langsung salian ti siswa (lingkungan) waktu lumangsungna pangajaran. (Ahmad Rohani jeung Abu Ahmadi, 1991).

Nana Sudjana jeung Ahmad Rivai nyebutkeun yén sumber diajar nyaéta daya nu bisa dimangpaatkeun pikeun kepentingan proses pangajaran boh sacara langsung boh henteu langsung sabagean atawa sagemblengna. (Nana Sudjana jeung Ahmad Rivai, 1989).

Fred Percival jeung Henry Ellington ngajelaskeun yén sumber diajar (Resources Learning) nyaéta sasat bahan atawa situasi diajar nu ngahaja dijieun sangkan siswa sacara pribadi bisa diajar. (Fred Percival jeung Henry Ellington, 1988)

Fatah Syukur NC ngajéntrékeun yén sumber diajar nyaéta sagala hal (daya, lingkungan jeung pangalaman) nu bisa digunakeun sarta bisa ngarojong proses pangajaran kalawan leuwih éféktif tur éfésién sarta bisa ngagampangkeun kehontalna pangajaran atawa diajar boh langsung boh teu langsung nu konkrit atawa abstrak. (Fatah Syukur NC, 2005)

2. Pedaran ngeunaan harti sumber diajar di luhur, nétélakeun rupa-rupa pamadegan para ahli atikan. Ayana béda pamadegan dibalukerkeun wawasan jeung orientasi para ahli nu béda, tapi nu paling penting yéng para ahli geus ngajelaskeun harti sumber diajar. Tina sababaraha pamadegan di luhur, bisa dicokot kecindeken yén sumber diajar téh nyaéta sagala sumber boh daya lingkungan boh pangalaman nu digunakeun, sarta nu jadi pangdeudeul dina proses pangajaran sangkan leuwih éféktif jeung éfésién saluyu jeung tujuan nu hanu dihontal.
3. **Pesen:** informasi nu rék ditepikeun ku komponén sején, bisa mangrupa ide, fakta, makna jeung data.

Jalma: jalma nu nyimpen jeung nepikeun pesen diantarana: guru, instruktur, siswa, ahli, nara sumber, tokoh masaraket, pamingpin lembaga, tokoh kerier, jeung sajabana.

Bahan: barang-barang nu eusina pesen pikeun ditepikeun ku cara ngagunakeun pakakas, kadang-kadang éta bahan téh geus mangrupa wangun nu siap, contona buku, transparansi, film, slides, gambar, grafik nu dijieun keur pangajaran, réliéf, candi, arca, komik, jeung sajabana.

Alat/ perlengkapan: barang-barang nu digunakeun pikeun nepikeun pesen nu nyampak dina bahan, upamana: perangkat keras, komputer, radio, televisi, VCD/DVD, kamera, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obeng jeung sajabana

4. Dina milih sumber diajar kudu diperhatikeun kriteria saperti:: (1) ekonomis: teu kudu matok kena harga nu mahal; (2) praktis: henteu merlukeun ngokolakeunana nu rumit, hese jeung arang langka; (3) gampang: dekeut jeung nyampak di sabudeureun lingkungan; (4) fleksibel: bisa dimangpaatkeun pikeun sababaraha tujuan instruksional jeung; (5) saluyu jeung tujuan: ngarojong proses jeung kehontalna tujuan diajar, bisa ngahudangkeun motivasi jeung minat diajar siswa.
5. Gumantung kana kamapuh guru dina nangtukeun pangajaran

Konci Jawaban Kagiatan Diajar 3

1. Undang-Undang Nomor 20 Taun 2003 ngeunaan Sistim Pendidikan Nasional , Bab I Katangtuan Umum Pasal 1 Nomor 15 nyebutkeun, yén pendidikan jarak jauh nyaéta pendidikan nu peserta didikna misah jauh ti pendidik, sarta pangajaranana ngagunakeun rupa-rupa sumber diajar ngagunakeun tehnologi komunikasi, informasi, jeung média séjénna. Sedengkeun dina Pasal 35 ayat 1 nyebutkeun, yén ngagunakeun tehnologi informasi jeung komunikasi diperlukeun pikeun ngarojong proses pangajaran.

2. Internét hiji jaringan informasi sababaraha komputer nu nyambung tur komunikasi antara nu hiji jeung nu séjénna, sarta digunakeun salaku sumber jeung média rupa-rupa pangaweruh.
3. Di Indonesia perkembangan internét dimimitian taun 1992 nepi ka taun 1994, nyaéta dimimitian ku teknologi radio paket 1200bps, ITB mekarkeun internét ti taun 1995-an ngaliwatan sambungan leased line 14.4Kbps ka RISTI Telkom minangka bagean tina IPTEKNET akses Internét tetep dibikeun haratis ka sakumna kolega séjénna. September 1966 minangka taun penting keur ITB, lantaran ITB mimiti ngagunakeun jaringan panalungtikan Asia Internét Interconnection Initiatives (AI3) ngagunakeun bandwidth 1.5Mbps ka Jepang nu terus ditamMateri ku sambungan TelkomNet & IIX gedéna 2Mbps.
4. Email (mel elektronik) nyaéta hiji model komunikasi ngaliwatan internét. Mel elektronik biasana mangrupa teks, tapi bisa ogé ngasupkeun *image* grafik jeung sora (voice mail) kana email.

Kagiatan nu bisa dilaksanakeun ku siswa ngaliwatan email nyaéta ngayakeun kongsi ngalaksanakeun hiji proyek jeung siswa séjénna di sakola nu béda, ngobrol jeung siswa séjénna nu béda budaya katut kasang tukang nagara ngeunaan rupa-rupa isu panganyarna, ngabiasakeun ngagunakeun basa Inggris ku cara komunikasi tulisan jeung siswa mancanagara, jeung nyangking Materi jeung teknik dina ngarengsekeun hiji pangajaran “online”. Guru ogé miboga hak, bisa narima tur mariksa hasil tugas pangajaran ngaliwatan email.

Kagiatan-Kagiatan saperti kitu téh, gedé pisan paedahna keur siswa, lantaran siswa bakal leuwih seukeut rasana kana isu nu lumangsung di sakuliah dunya. Ngaliwatan aplikasi komputer ogé miboga kasempétan ngalaksanakeun Kagiatan organisasi sarta ngaronjatkeun kamahéran mikir, kamahéran ngagunakeun basa atawa kamahéran ngayakeun komunikasi.

5. Manfaat internet keur para guru, di antarana:
Jadi sumber pikeun ngajembaran Materi pangajaran. Silih tukeur informasi jeung papada guru séjén di sakuliah dunya anu boga pangalaman leuwih.
Nambah wawasan pangajaran saluyu jeung kamekaran jaman. Nuturkeun tehnologi katut sagala kamekaran jaman nu lumangsung.
Jadi tempat pangajaran sangkan bisa ngajawab sakabeh pertanyaan nu ditanyakeun ku siswana.

Konci Jawaban Kagiatan Diajar 4

1. Timothy Berners-Lee nyiptakeun *Word Wide Web*, nyaéta hiji program nu méré kamungkinan sora, gambar, film, musik ditampilkeun dina internet. Ku kituna internet jadi leuwih alus tampilanana tur réa variasina. Baheula mah internet téh ngan bisa digunakeun ku kalangan jeung komponen nu husus wungkul
2. Numutkeun Kenji Kitao aya genep fungsi internet nu bisa dimangpaatkeun dina kahirupan sapopoe (Kitao, 1998), nyaéta fungsi pikeun alat komunikasi, pikeun alat ngaakses informasi, fungsi atikan jeung pangajaran, sarta fungsi tambahan (suplemen), fungsi panglengkep (komplemen), jeung fungsi cadangan/pengganti (substitusi).
3. Fungsi pikeun alat komunikasi
Dina dunya atikan kacida diperlukeunana komunikasi nu hadé antara guru, siswa, orang tua, jeung instansi-instansi nu raket patalina jeung atikan. Komunikasi dina internet bisa dilaksanakeun ngaliwatan email jeung aplikasi internet séjénna nu ngagampangkeun dina proses pangajaran.
4. Fungsi pikeun alat ngaakses informasi
Internet bisa dijadikeun lahan pangajaran elektronik. Ku sabab kitu, Materi pangajaran elektronik bisa didesain tur diasupkeun kana jaringan sangkan bisa diakses ngaliwatan internet. Dina dunya pangajaran, siswa bisa ngaakses rupa-rupa mata peajaran nu ditugaskeun ku guru. Guru ogé bisa nyangking rupa-rupa pangaweruh patali jeung Materi pangajaran ku cara ngaakses aplikasi internet nu aya.
5. Fungsi pendidikan jeung pangajaran

Dina internét nyampak rupa-rupa informasi pendidikan jeung pangajaran. Ku kituna, internét bisa ogé dijadikeun perpustakaan dina wangun jaringan komputer. Internét dina pendidikan jeung pangajaran kacida diperlukeunana pikeun ngahontal tujuan pendidikan jeung pangajaran.

Konci Jawaban Kagiatan Diajar 5

1. Sababaraha mangpaat internét pikeun kapentingan diajar, nyaéta:
 - Mekarkeun Profesional
 - Sumber Diajar/Puseur Informasi,
 - Diajar Mandiri kalawan Bener,
 - Ngalegaan wawasan, campur gaul, pangaweruh, jeung karier
2. Mangpaat internét dina mekarkeun profesional
 - Ngaronjatkeun pangaweruh
 - Silih tukeuran sumber informasi diantara babaturan sapagawéan/saintansi
 - Komunikasi kasakuliah dunya
 - Kasempétan pikeun ngabewarakeun/medalkeun sacara langsung
 - Ngayakeun komunikasi nu teratur
 - Partisipasi dina forum jeung babaturan sapagawéan boh lokal, boh internasional.
3. Mangpaat internét pikeun sumber diajar/puseur informasi
 - Informasi média jeung metodologi pangajaran
 - Materi baku jeung Materi ajar dina sagala widang pangajaran
 - Akses informasi IPTEK
 - Materi Pustaka/référénsi
4. Teknik Ngagunakeun

Dina ngagunakeun internét, urang bisa ngalaksanakeun kalawan basajan, upamana pancén nu ku urang diparentahkeun bisa dikumpulkeun ngaliwatan email atawa urang ngirimkeun email pancén ka siswa. Ku kituna, siswa kudu nyieun email. Urang ogé bisa méré tugas ngaliwatan blog atawa website. Siswa nu rék migawé pancén kudu muka blog nu dimaksud.

5. Conto nyata ngagunakeun ICT, nyaéta proses diajar di kelas nu ngagunakeun internét salaku média pangajaran. Salaku média nu jadi bagean tina hiji proses diajar di sakola, internét dipiharep mampuhh méré pangrojong pikeun lumangsungna proses komunikasi interaktif antara guru jeung siswa. Kondisi nu kudu dirojong ku internét patali jeung strategi pangajaran nu baris dimekarkeun, nyaéta minangka kagiatan komunikasi nu dilaksanakeun pikeun ngajak siswa migawé tugas-tugas jeung mantuan siswa dina nyangking pangaweruh anu dibutuhkeun dina raraga migawé tugas-tugas téa.

Konci Jawaban Kagiatan Diajar 6

1. Frasa nyaéta wangun katatabasaan anu jadi pangdeudeul kalimah, henteu prédikatif, diwangun ku sakurang-kurangna dua kecap turta nyicingeun salahsahiji fungsi (J(ejer), C(aritaan), O(bjek), Pang(lengkep) atawa Kat(erangan)) dina klausa. Henteu prédikatif hartina henteu mibanda jejer jeung caritaan
2. Disawang tina tipena atawa sasaruhan distribusi jeung unsur-unsur pangwangunna, frasa aya dua rupa: (1) frasa éndosentris, (2) frasa éksosentris.
3. Frasa éksosentris nyaéta frasa anu teu mibanda unsur puseur, ku kituna, dina, distribusina henteu mibanda fungsi nu sarua jeung sakabeh unsurna.
4. Disawang tina sasaruhan distribusina jeung warna kecap, frasa basa Sunda aya sababaraha rupa. frasa barang (*nominal*), frasa pagawéan, frasa sipat, frasa bilangan, frasa pangantét
5. Frasa pagawéan nyaéta frasa anu distribusina mibanda fungsi nu sarua jeung kecap pagawéan (*verba*). Contona:
Kuring *rékindit* ka sakola.
Kuring – *indit* ka sakola
Frasa *rék indit* sarua distribusina jeung verba *indit*.

Konci Jawaban Kagiatan Diajar 7

1. Unsur-unsur anu ngawangun kalimah téh miboga fungsi, kategori, jeung harti gramatikal. Fungsi gramatikal mangrupa pancén anu kacangking ku hiji unsur kalimah dina leunjeuran hiji adegan atawa konstruksi kalimah, anu biasa disebut subjék (jejer), prédikat (caritaan), objék (udagan), komplemen (pangjejer), jeung *adverbial* (katerangan).

2. Kategori gramatikal mangrupa warna kecap, frasa, jeung klausa saperti nomina (nominal, barang), verba (verbal, pagawéan), adjektiva (adjectival, sipat, kaayaan), jeung numeralia (numeral, bilangan). Ieu unsur téh disebut unsur kategorial.

Harti gramatikal mangrupa harti unsur-unsur kalimah anu medal ku lantaran patepungna unsur nu hiji jeung nu séjénna dina leunjeuran adegan kalimah. Ieu unsur téh disebut unsur harti atawa unsur semantik. Kalimah nyaéta wangun katatabasaan miwujud kecap atawa runtuyan kecap nu puguh adeganana pikeun ngebrehkeun pikiran kalawan gembleng, diwatesanan ku randegan panjang nu binarung jeung wirahma ahir turun atawa naék.

3. Wangun kalimah nyaéta rupa-rupa kalimah disawang tina unsur pangwangunna. Wangun kalimah bisa diwincik dumasar kana tilu rupa.

Kalimah dumasar kana aya euweuhna klausa pangwangunna

Kalimah dumasar kana Jumlah jeung warna klausa pangwangunna

Nilik kana jumlah panggodeng atawa argumenna

4. Nilik kana jumlah jeung warna klausa pangwangunna, kalimah aya dua rupa:

Kalimah Salancar (Tunggal)

Kalimah Ngantét (Rangkepan)

5. Kalimah ngantét nyaéta kalimah anu diwangun ku sakurang-kurangna dua klausa atawa dua kalimah salancar.

Wangun Kalimah Ngantét

1) Kalimah ngantét satata (Sadarajat)

Kalimah ngantét satata nyaéta kalimah ngantét anu sakurang-kurangna diwangun ku dua klausa bébas (kalimah salancar) tanpa klausa kauger. Klausa nu hiji lain bagian tina klausa liana nepi ka tatali antarbabagianana satata (hubungan koordinatif).

2) Kalimah ngantét sélér-sumélér

Kalimah ngantét sélér-sumélér nyaéta kalimah ngantét anu sakurang-kurangna diwangun ku hiji klausa bébas jeung hiji klausa kauger. Klausa nu hiji mangrupa bagian tina klausa liana nepi ka tatali antarbagianana teu satata (*hubungan subordinatif*).

Harti Kalimah Ngantét

Nilik kana hartina atawa tatali semantik antarklausana, kalimah ngantét téh aya sababaraha rupa, di antarana nuduhkeun:

Tatali 'jumlah' (aditif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung: *jeung, tur, sarta, katurug-turug, jaba ... deuih, nya... nya...*

Naha anjeun maké popolotot ka kuring, *jeung deui* naon kauntunganana maké pipilueun kana urusan batur.

Tatali 'lawan' (kontrasitif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung: *tapi, ari, sedeng(keun), ngan, padahal*.

Kumisna baplang sotéh, *tapi* haténa mah leutik.

Tatali 'pamilih' (alternatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *atawa, atanapi, boh... boh..., boh... atawa...*

Dahar téh rék ayeuna atawa rék engké?

Boh Manéhna téh aya di dieu *boh* jauh ti dieu taya pangaruhna keur kuring mah.

Tatali 'akibat' (konsektif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *nepika, balukarna, antukna, jsté*.

Kentengna peupeus *nepi ka* cai asup ka jero imah.

Tatali 'sabab' (kausatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *ari, sababna, dumeuh, jalaran, sabab, lantaran, margi, jsté*.

Kuring muru deui kamar *sabab* Si Ujang kadenge jejeritan.

Tatali 'babandingan' (komparatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *asa, bangun, jiga, kawas, saperti*, jsté.

Manéhna hulang-huleng bangun keur nginget-nginget kajadian.

Tatali 'cara' (éksklusif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *bari, tanpa, kalawan, kalayan*.

Pa Wianta ngabalieur *bari* leungeunna nyabakan dada.

Manéhna nyarékan laklak dasar *kalawan* teu puguh alesanana.

Tatali 'guna' (éksesif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *keur, kanggo, pikeun, geusan*.

Geusan ngajentrékeun éta pasualan téh, urang perlu maca heula sababaraha buku bacaan.

Pa Mukti diangkat jadi mandor pabrik pikeun mingpin pagawé-pagawé lianna.

Tatali 'iwal' (ekseptif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *iwal, iwal ti, kajaba, kajabi*.

Abdi mah teu wanton nyekel-nyekel acan *kajabi* abdi dipercanten ku Aceuk pikeun ngurus murangkalih.

Konci Jawaban Kagiatan Diajar 8

1. *pantun ngabogaan harti nyaéta, mangrupa karangan buhun anu ngalalakonkeun kaayaan karajaann Pajajaran jeung karajaan beh ditueunana*. Jigana wae kusabab kabinangkitan pantun dina prakna midang sok ngagunakeun kacapi, nya dingaranan pantun dumasar kana pakakas anu marenganana.
2. Anu jadi jejer dina pantun téh *juru pantun jeung kacapi pantun*. Demi bédana *kacapi pantun jeung kacapi biasa* téh dina wangunna. Umumna kacapi pantun leuwih gedé, sarta sarerétan mah wangunna téh cara parahu nu taya layaran. Kawatna, nu buhun pisan jeung kacapi nu ilahar.

3. Dina *Rajah Pamuka*, jurupantun nunuhun ka nu mapayung, neneda ka nu ngawasaa, pedah rék mantun “nutur galur nu kapungkur, mapay carita baheula”. Ki jurupantun amit-amit ka nu demit, neda paralun ka karuhun jeung lelembat-lelembut, sangkan salamet mantun nepi ka isuk. Sangkan waluya nu mantun, nu ngabandungan jeung nu dilalakonkeun ku Manéhna téh kabéh ogé kanyataan nu kungsi kajadian, atuh nu baroga lalakon ogé araya di alam kalanggengan.
Sedengkeunrajah panutup minangka mungkas carita pantun, anu eusina sanduk-sanduk bisi salah nyarita, salah ngalalakon atawa salah nyebut patempatan jeung ngaran-ngaran tokoh nu ngalalakon.
4. Kajaba ti kacapi téh sakapeung so kaya tamMaterina deui. Nu umum sok maké *kecrék*. Aya tukangna nu baku, maturan ki jurupantun. Tapi di sawatara tempat mah aya anu maké tarawangsa (di wewengkon Sumedang) atawa suling (di wewengkon Karawang jeung Cikampek). Malah di daerah Cirebon mah aya nu teu maké sambara, ngan jurupantun baé kadua kacapi pantunna.
5. *Rajah Pamuka* téh tara salilana sarua dina unggal carita. Kitu deui, henteu di unggal tempat sarua rajahna. Gumantung ka tempat, karuhun jeung para lelembat-lelembut anu nempatan tur ngageugeuh éta daerah jeung anu rék dilalakonkeun. Masing-masing juru pantun boga karuhun nu teu weleh dipuhit, biasana jalma-jalma nu geus boga jasa babak-babak ngabaladah muka tempat éta. Atawa nu jadi pupuhu karuhunna sorangan.

EVALUASI

Jawab pertanyaan ieu di handap ku cara milih jawaban nu pangbenerna

1. Média pangajaran bahasa Sunda anu luyu pikeun pangajaran ngaregepkeun, nyaéta:
 - A. gambar, film, poster, baliho, foto.
 - B. radio, kaset audio, telepon.
 - C. film, kaset video, TV, DVD, VCD
 - D. gambar, radio, film, TV
2. Sumber pangajaran basa Sunda bisa mangrupa: pese, jalmi, materi, alat, teknik, atawa lingkungan. Di handap ieu sumber anu kaasup lingkungan:
 - A. Strategi, metode, teknik, contona: ceramah, diskusi, debat, naratif, tanya jawab, simulasi, permainan, dramatisasi.
 - B. TV, radio, komputer, laptop. LCD, OHP, proyektor filem, video palyer DVD palyer
 - C. Kertas tulis, kertas gambar, filem, CD/VCD Blank, kaset audio, video, kanvas, gypsum.
 - D. Ruang kelas, ruang lab, perpustakaan, kebun percobaan, tempat magang, workshop, ruang studio
3. Tiap-tiap basa, kaasup basa Sunda, mibanda ciri has anu béda jeung basa séjénna. Ku kituna, basa téh sipatna....
 - A. Manasuka
 - B. Arbitrér
 - C. Unik
 - D. Universal
4. Ucapan budak jeung kolot téh sok aya bédana, upamana waé, aki-aki waktu nyarita sok balélol, balukar faktor
 - A. Umur

- B. Waruga
 - C. Watek
 - D. Kasab
5. Dina milih jeung nangtukeun metode pembelajaran basa jeung sastra Sunda, guru perlu merhatikeun faktor-faktor ieu di handap, iwal:
- A. hakékat basa siswa, umur siswa, kasang tukang budaya siswa
 - B. pangalaman siswa (maké basa nu diulikna), pangalaman guru (patali jeung basa nu diulikna)
 - C. tujuan pangajaran, kalungguhan pangajaran basa dina kurikulum
 - D. waktu nu dipidangkeun pikeun pangajaran basa, kompetensi guru
6. Anu sok dipaké dina cangkéng pikeun mageuhan calana disebutna téh.....
- A. Bubur
 - B. Beber
 - C. Bébér
 - D. Beubeur
7. Kecap /banderol/ robah jadi /banrol/, /kolonél/ jadi /kolonél/, jeung /officiér/ jadi /opsir/ kagolong kana
- A. sirnapurwa
 - B. sirnamadya
 - C. sirnawekas
 - D. sirnatuntung
8. /akte/ dina basa Indonésia diucapkeun dina basa Sunda jadi....
- A. akta
 - B. akteu
 - C. akte
 - D. akta atawa akteu
9. Ieu kecap asal di handap nu mibanda pola adegan engang KV-KV-KV

- A. bureuteu
- B. nalaktak
- C. gégéroh
- D. tutunjuk

10. Ieu di handap kecap-kecap anu geus dirarangkénan, iwal:

- A. titirah
- B. badarat
- C. éraan
- D. asupkeun

11. Anu lain wangun kecap rajékan, nyaéta:

- A. boboko
- B. kakait
- C. tatajong
- D. tétéjéh

12. Anu kaasup kana kecap kantétan rakitan dalit, nyaéta:

- A. kacang panjang
- B. balé nyungcung
- C. panonpoé
- D. taleus ateul

13. Kecap-kecap ieu di handap kagolong kana kecap wancahan, iwal:

- A. calana = dipancal salilana
- B. SMP = Sekolah Menengah Pertama
- C. jtsé = jeung sajabana ti éta
- D. comro = oncom ti jero

14. Frasa di handap kagolong kana frasa atributif, iwal...

- A. rek balik
- B. buku novel

- C. datang
D. ti imah
15. Nurutukeun distribusi unitna, klausa *lamun lulus* dina kalimah *Lamun lulus, kuring rek piknik ka Bali* kagolong kana
A. klausa bébas
B. klausa kauger
C. klausa obyéktif
D. klausa panyambung
16. Kalimah salancar anu polana J-C-U nyaéta....
A. Abah keur udud.
B. Endang ngala jambu.
C. Dadang dagang béas.
D. Kang Udi diuk dina korsi.
17. Kalimah ieu di handap kagolong kalimah ngantét satata.
A. Lamun hayang lulus kudu getol ngapalkeun.
B. Sanggeus balik, Manéhna tuluy indit deui.
C. Lantaran gering, Manéhna teu sakola.
D. Manéhna teh lain rek meuli buku, tapi rek ulin.
18. Anu kagolong kana kalimah paréntah, nyaéta
A. Mangga linggih ka rorompok.
B. Imahna aya di Jalan Déwi Sartika.
C. Iraha angka ka Jakarta téh?
D. Wah, piraku aya nu maot hirup deui mah.
19. Ieu di handap kaasup kana kecap-kecap anu patali jeung kaséhatan, iwal:
A. Peujit koréseun
B. Jangar
C. Kotokeun

D. Siduru isuk

20. Ieu di handap tahapan-tahapan dina ngaregepkeun, iwal:

- A. Tahapan ngama'naan
- B. tahapan mireng
- C. tahapan maham
- D. tahapan ngajén jeung ngaréaksi

21. Watek panyatur basa Sunda, di antarana waé, ieu di handap, iwal:

- A. saliwang
- B. ancad laér
- C. sompral
- D. cowong

22. *Eling-éling dulur kabéh,
Ibadah ulah campoléh,
Beurang peuting ulah waléh,
Bisina kaburu paéh.*

Pupujian di luhur mibanda ciri-ciri wangun jeung eusi ieu di handap, iwal:

- A. Sapadana aya opat padalisan
- B. Sapadalisan diwangun ku 8 engang
- C. Ditepikeun ku cara dinadomkeun.
- D. Eusina piwuruk sangkan éling

23. Salasahiji ciri carita pantun téh ayana rajah. Geura tengétan!

*Bul ngukus mendung ka manggung,
Ka manggung neda papayung,
Ka dewata neda suka,
Ka pohaci neda suci,
Kuring rek diajar ngidung,
Nya ngidung carita pantun,*

*Ngahudang carita wayang,
Nyilokakeun nyukcruk laku,
Nyukcruk laku nu bahayu,
Mapay langkah nu baheula*

Wacana di luhur sok kapanggih dina

- A. Rajah pamuka carita pantun Mundinglaya Dikusumah
 - B. Rajah pamuka carita pantun Badak Pamalang
 - C. Rajah pamuka carita pantun Lutung Kasarung
 - D. Rajah pamuka carita pantun Banyak
24. Kalimah anu kagolong kalimah ngantét sumeler, nyaéta....
- A. Basa datang, Manéhna imut bari muka lawing.
 - B. Manéhna teh gering, tapi tetep ngajar.
 - C. Kang Rudi miang ka Bandung, tuluy ka Jakarta.
 - D. Boh Neneng boh lanceukna sarua kuliah di UPI.
25. Kalimah ieu di handap kagolong kalimah ngantét sadarajat.
- A. Lamun hayang lulus kudu getol ngapalkeun.
 - B. Sanggeus balik, Manéhna tuluy indit deui.
 - C. Manéhna teh lain rek meuli buku, tapi rek ulin.
 - D. Lantaran gering, Manéhna teu sakola.
26. Kalimah salancar anu polana J-C-U nyaéta...
- A. Abah keur udud.
 - B. Endang ngala jambu.
 - C. Dadang dagang beas.
 - D. Kang Udi diuk dina korsi.
27. Kalimah anu kagolong kana kalimah salancar jembar, nyaéta....
- A. Ema nuju ngangeun paria.
 - B. Dadang meuli baju batik.
 - C. Bapa calik dina korsi.
 - D. Mang Udi indit ka Sumedang, tuluy ka Majalengka.

28. *Éling-éling dulur kabeh,
Ibadah ulah campoleh,
Beurang peuting ulah waleh,
Bisina kaburu paeh.*

Pupujian di luhur mibanda ciri-ciri wangun jeung eusi ieu di handap, iwal:

- A. Sapadana aya opat padalisan
- B. Sapadalisan diwangun ku 8 engang
- C. Ditepikeun ku cara dinadomkeun
- D. Eusina piwuruk sangkan eling

29. *Sabab urang bakal mati,
Nyawa dipundut ku Gusti,
Najan raja nyakrawati,
Teu bisa nyingkahan pati.*

Eusi pupujian di luhur nyaéta....

- A. Sakabeh raja bakal paeh
- B. Raja teh jalma nu nyakrawati
- C. Piwuruk ka urang sangkan eling
- D. Sakabeh jalma pasti keuna ku pati

30. Salahsahiji ciri carita pantun teh ayana rajah. Geura tengétan!

*Bul ngukus mendung ka manggung,
Ka manggung ned papayung,
Ka dewata neda suka,
Ka pohaci neda suci,
Kuring rek diajar ngidung,
Nya ngidung carita pantun,
Ngahudang carita wayang,
Nyilokakeun nyukcruk laku,
Nyukcruk laku nu bahaya,
Mapay langkah nu baheula.*

Wacana di luhur sok kapanggih dina...

- A. Rajah pamuka carita pantun Mundinglaya Dikusumah
- B. Rajah pamuka carita pantun Badak Pamalang
- C. Rajah pamuka carita pantun Lutung Kasarung
- D. Rajah pamuka carita pantun Banya Catra

31. Eusi carita pantun umumna nyaritakeun...

- A. Tokoh-tokoh Karajaan Galuh jeung Pajajaran
- B. Tokoh-tokoh urang Sunda
- C. Alam Sunda mangsa dijajah Walanda
- D. Kahirupan masarakat Sunda

32. Nilik kana eusina, pupujian teh bisa mangrupa....

- A. pahlawan
- B. Tareh
- C. Sesebred
- D. Sungkeman

33. Pek baca ieu pupujian!

*Gusti urang sareréa,
Kanjeng nabi anu mulya,
Muhammad jenenganana,
Arab Qures nya bangsana.*

Eusi pada pupujian di luhur nyaritakeun...

- A. Asal-usul Nabi Muhammad
- B. Nyaritakeun Gusti Alloh
- C. Urang Arab
- D. Masarakat Arab

34. Aya guru basa Sunda, Manéhna ngajarkeun ngawih/tembang ku cara dicontoan heula maké VCD diputer. Gunana VCD dina éta pangajaran nyaéta...

- A. Média pangajaran
 - B. Sumber pangajaran
 - C. Média jeung sumber diajar
 - D. Alat pangajaran
35. Pikeun ngajarkeun kompetensi dasar “ngaregepkeun rumpaka kawih/tembang”, sumber diajar nu bisa dipake nyaéta....
- A. Ngadownload kawih/tembang tina internét
 - B. Néangan buku rumpaka
 - C. Buku teks kawih
 - D. Rumpaka tembang
36. Internét bisa digunakeun pikeun sumber diajar jeung média diajar. Internét dijadikeun sumber diajar lamun...
- A. Digunakeun face book
 - B. Digunakeun pikeun email
 - C. Urang Néangan alamat nu dituju
 - d. Urang Néangan Materi ajar tina internét
37. Pikeun Néangan alamat jurnal ilmiah atawa seminar anu bisa dikirim artikel hasil panalungtikan, urang bisa muka situs dina...
- A. Internét
 - B. Email
 - C. Facebook
 - D. Twitter
38. Pék titénan ieu stabdar kompetensi:
- “Mampu membaca untuk memahami dan menanggapi bacaan melalui kegiatan membaca sekilas (skimming), membaca cepat, dan membaca intensif.”*
- Éta standar kompetensi téh nyoko kana kamamuh basa widang.....
- A. Maca

- B. Ngaregepkeun
 - C. Nyarita
 - D. Nulis
39. Anu kagolong kana kalimah pananya, nyaéta
- A. Manéhna teu kamana-mana
 - B. Kumaha dinya baé, ari kitu mah
 - C. Naon sababna guru-guru kudu milu UKG?
 - D. Iraha-iraha urang ka Dufan
40. Media dina pangajaran basa Sunda bisa digolongkeun kana
- A. komponen pangajaran
 - B. palengkap pangajaran
 - C. sumber pangajaran
 - D. alat bantu diajar basa
41. Salah sahiji gunana media pangajaran dina pangajaran basa Indonesia di SD nyaéta
- A. ngungkulan bédana potensi siswa
 - B. ngungkulan bédana kurikulum
 - C. ngungkulan bédana buku paket
 - D. ngungkulan bédana lokasi SD
42. Contoh media pangajaran basa Sunda nu sifatna *artifisial* nyaéta
- A. film
 - B. gambar nyeri
 - C. eks pagunemana
 - D. ingkungan pasar
43. Media pangajaran basa Sunda nu cocok pikeun ngajarkeun basa lisan.
- A. Teks paguneman
 - B. Video recording

- C. Radio
 - D. Buku komik
44. Kamus bisa digunakeun jadi media pangajaran basa Sunda, utamana pikeun ngajarkeun
- A. harti kecap
 - B.. wangun kecap
 - C. warna kecap
 - D. aspek kabasaan
45. Media gambar bisa digunakan dina pangajaran basa Sunda utamana pikeun ngajarkeun
- A. fonologi
 - B. morfologi
 - C. kabeungharan kecap
 - D. semantik
46. Dasar pemilihan media pangajaran basa Sunda nyaéta
- A. ambahan bahan ajar
 - B. erona bahan ajar
 - C. kompetensi siswa
 - D. (a), (b), dan (c) benar
47. *Praktibilitas* media pangajaran basa Sunda perlu dijadikeun tinimbangan. Praktibilitas disajajarkeun hartina jeung
- A. relevansi dina ngagunakeun
 - B. harti dina ngagunakeun
 - C. ngagampilkeun dina ngagunakeun
 - D. kondisi dina ngagunakeun
48. Kahengkeran ngagunakeun media pangajaran basa Sunda nyaéta
- A. henteu saluyu jeung tujuan

- B. henteu dirumuskeun dina RPP
- C. henteu saluyu jeung nu digunakeun
- D. henteu saluyu jeung potensi siswa

49. Guru miboga kalungguhan penting dina media pangajaran, utamana

- A. salaku nu nyadiakeun
- B. salaku nu ngarencanakeun
- C. salaku nu nyieun
- D. salaku nu meuteun

50. Ieu di handap lain nu kaasup hardware, nyaéta.....

- A. Keyboard
- B. Mouse
- C. Monitor
- D. Aplikasi

KONCI JAWABAN EVALUASI

B	A	A
D	D	D
C	A	A
A	D	A
D	C	C
D	C	A
B	A	A
D	C	D
A	B	D
B	C	D
A	C	C
C	D	D
A	C	C
D	A	B
B	B	A
B	A	D
D	C	

PANUTUP

Modul Guru Pembelajaran guru basa Sunda *Kelompok Kompetensi F* ieu mangrupa modul anu kacida perlu dicangkem ku guru-guru basa Sunda, utamina nyangkem materi-materi kompetensi pedagogik diantarana tiori jeung larapna pamarekan komunikatif, pamarekan saintifik jeung modél pangajaran kiwari anu dilarapkeun dina pangajaran basa Sunda. Modul ieu ogé dieuyeuban ku materi tina kompetensi profesional anu kacida pentingna pikeun guru-guru basa Sunda di lapangan.

Leuwih écésna Modul Guru Pembelajaran *Guru Basa Sunda Kelompok Kompetensi F* ngawengku 8 materi poko, nu ngawengku: 1) Milih Média Pangajaran Basa Sunda, 2) Sumber Diajar Basa Sunda, 3) Téhnik Informatika Jeung Komunikasi Dina Pangajaran Basa Sunda, 4) Internét: Sumber Diajar Basa Sunda, 5) Mangpaat Internét Dina Pangajaran Basa Sunda, 6) Frasa Basa Sunda, 7) Kalimah Basa Sunda, 8) Wangun Jeung Struktur Carita Pantun.

Sangeus réngsé maca jeung nalungtik ieu modul dipiharep Sadérék baris neruskeun maca jeung nalungtik modul basa Sunda *Kelompok Kompetensi F* anu mangrupa terusan tina ieu modul. Mugia Sadérék sadayana tetep sumanget dina ngajar basa Sunda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. Chaedar. (1985). *Sosiologi Basa*. Bandung: Angkasa.
- Ayatrohaedi. 1979. *Dialéktologi, Sebuah Pengantar*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Badan Pengembangan SDM Pendidikan & Kebudayaan dan Penjamaain Mutu Pendidikan. 2014. *Dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Pembelajaran Online*. Modul Pelatihan. Jakarta: Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan.
- Bambang Warsita. 2008. *Tehnologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharudin, & Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Média.
- Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Tiori-Tiori Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Faturrohman, Taufik. 1983. *Ulikan Sastra*. Bandung: Djatnika.
- Hendrayana, Dian. 2014. *Lagu Ngajadi: Kumpulan Guguritan*. Bandung: KSB Rawayan.
- Dimjati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haerudin, Dingding. (t.t.). "21 Februari Hari Bahasa Ibu Internasional". Artikel @ File Directory UPI.
- Haerudin, Dingding. (t.t.). Menggunakan Bahasa Sunda pada Masa Kini. Artikel @ File Directory UPI.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakri N.
- Hadi Miarso, Yusuf. (1986). *Definisi Teknologi Pendidikan*. (Satuan tugas definisi jeung Terminologi AECT). Jakarta: Rajawali.
- Hidayat, Kosadi; Jazir Burhan; Undang Misdan. (1990). *Strategi Diajar–Mengajar Basa Indonesia*. Bandung: Bina Cipta
- <http://ismibrebes.blogspot.co.id/2015/02/makalah-tiori-belajar-nativisme.html>.
- Huda, Nuril. 1987. *Hipotesis Input*. Makalah disajikan dina kuliah umum jurusan Pendidikan Basa dan Sastra Indonesia FPBS IKIP Malang, 12 September 1987.
- Husein, H. Akhlan dan Yayat Sudaryat. 1996. *Fonologi Basa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Sétara D-III.
- Iskandarwasid. 1992. *Kamus Istilah Sastra*. Bandung: Geger Sunten

- Khotimah, khusnul & Ariyanty Thalib. (2012). "Kedudukan dan Fungsi Bahasa Daerah dan Bahasa Asing". [Online] tersedia di: <http://pendidikanmatematika2011.blogspot.co.id/2012/04/khusnulKhotimah.html?m>. Minggu, 18 Oktober 2015
- Kosasih, Dede. (2008). "Basa Sunda pikeun Panganteur Pangajaran di Sakola". Artikel @Repository UPI.
- Kridalaksana, Harimukti. 2007. *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramédia.
- Nana Sudjana jeung Ahmad Rivai. (1989). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Percival, Fred jeung Henry Ellington. 1988. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Rosidi, Ajip. 1983. *Ngalalang Kasusastraan Sunda*. Bandung: Pustaka Jaya.
- Rohani, Ahmad jeung Abu Ahmadi. 1991. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Rusyana, Yus. 1984. *Payungsi Sastra*. Bandung Gunung Larang.
- Rusyana, Yus. 1973. *Carita pantun Gantangan Wangi*. Bandung: Proyek Penelitian Pantun & Folklor Sunda
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsép dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabéta
- Salmun, M.A. 1963. *Kandaga Kasusastraan Sunda*. Bandung: Ganaco NV.
- Sudaryat, Yayat. 2010. *Psikolinguistik*. Bandung: JPBD FPBS UPI.
- Sudaryat, Yayat. 2014. *Wawasan Kasundaan*. Bandung: Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FPBS UPI.
- Sudaryat, Yayat. 2013. *Linguistik Umum (Elmuning Basa)*: Ulikan Ilmiah Basa. Bandung: Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FPBS UPI.
- Sudaryat, Yayat. 2007. *Tata Basa Sunda Kiwari*. Bandung: Yrama Widya.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Tiori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Tiori dan Konsép Dasar*. Bandung: Rosda.
- Tarigan, Guntur H. (1988). *Pengajaran Pemerolehan Basa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Guntur H. (1990). *Proses Diajar Mengajar Pragmatik*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Guntur H. (1990). *Pengajaran Kompetensi Basa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Guntur H. (1997). *Analisis Kesalahan Berbasa*. Jakarta: Depdikbud.
- Trianto. 2007. *Modél Pembelajaran Terpadu dalam Tiori dan Prakték*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

- Wijaya, Cece jeung A. Thabrani Rusyah. 1994. Kemampuan Dasar Guru dalam proses Diajar Mengajar. Bandung: Rosda Kerya
- Wikipedia. 2014. "Rebo Nyunda". [Online] tersedia di: http://id.m.wikipedia.org/wiki/Rebo_Nyunda. Minggu, 18 Oktober 2015
- Yudibrata, Karna, dkk. 2006. *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Taun 1945*. Bandung: Kiblat Utama.
- Yulia, Mutmainah. 2008. "Pemilihan Kode dalam Masyarakat Dwi Bahasa: Kajian Sociolinguistik pada Masyarakat Jawa di Kota Bontang Kalimantan Timur". Tesis Program Pasca Sarjana. Semarang: Universitas Diponegoro.

GLOSARIUM

Basa lulugu	=	(baku, standar) nyaéta ragam basa atawa dialék anu geus ditetepkeun tur dijadikeun standar maké na ku masarakat basana.
Basa Sunda	=	mangrupa basa kadua panggedéna salian ti basa Jawa.
Basa	=	basa dialék; basa anu dipaké ku masarakat di éta daérah, wewengkonatawa di wewengkonna sewang-sewangan.
browsing	=	néangan informasi saluyu jeung mata pelajaran. Dina <i>browsing</i> bisa néangan gambar, materi, skema, média nu bisa digunakeun sangkan kahirupan bangsa cerdas. Lebah dieu, guru henteu sakadar ngagugulung buku nu dijadikeun padoman, lantaran biasana buku geus katinggaleun informasi ku internét nu sarwa anyar.
Dialék	=	ragam basa nu digunakeun ku masarakat dina tempat jeung waktu nu tangtu.
Email (mel elektronik)	=	hiji model komunikasi ngaliwatan internét. Mel elektronik biasana mangrupa teks, tapi bisa ogé ngasupkeun image grafik jeung sora (voice mail) kana email.
Flascards,	=	kartu leutik aya gambar atawa slmbol bisa digunakeun dina pangajaran atawa pagawéan ngabangun wangunan. Di kelas flashcards biasana digunakeun pikeun ngajarkeun kabeungharan kecap atawa maca.
HDMI	=	(<i>High Definition Multimedia Interface</i>) leu port miboga fungsi meh sarua jeung port VGA, ngan HDMI mah miboga kualitas leuwih alus tur kapasitas sora ogé leuwih ngoncrang.

diolék	=	Ragam basa nu sifatna perorangan.
Instant messaging	=	leuwih dipikawanoh ku sebutan internét text messaging, hiji rohang internét nu gunana pikeun nepikeun pesen sing singgket sarta langsung ka nu séjén.
Internét	=	singkétan ti <i>interconnection</i> jeung <i>networking</i> , nyaéta jaringan informasi global. “ <i>the largest global network of komputer, that enebles people throughout the world to connect with each other</i> ”.
Internét relay Chat	=	biasana digunakeun ku kelompok husus pikeun ngobrol tertutup kalawan ngagunakeun lahan nu bisa dikonci. Kiwari mah ieu lahan téh bisa ogé dipaké komunikasi ngagunakeun audio jeung visual maké sababaraha alat bantu tambahan. Komunikasi saperti kitu, remen ogé disebut telesidang (video conferencing). IRC nyadiakeun rupa-rupa tajuk perbualan jeung nu marake di sakuliah dunya ngobrol ngeunaan rupa-rupa tajuk babarengan saharita.
Keyboard	=	alat input nu ngonvensikeu huruf, angka, jeung karakter séjén jadi sinyal digital nu bisa dibaca ku <i>processor</i> .
Kognitifvisme	=	tiori diajar kognitif nganggap yén “diajar mangrupa prosés mungsikeun unsur-unsur kognisi, utamana unsur pikiran, pikeun mikawanoh jeung nyangkem stimulus anu datang ti luar.” Kagiatandiajar dina diri manusa dipuseurkeun kana prosés internal mikir, nyaéta prosés ngolah informasi.
Konstruktivisme	=	mangrupa salah sahiji filsafat pangaweruh anu inti pamadeganana nganggap yén pangaweruh téh nyaéta jieunan manusa sorangan anu mangrupa hasil konstruksi kognitif ngaliwatan kagiatan individu ku cara nyieun struktur, katégori, konsép, jeung skema anu diperlukeun pikeun ngawangun étap pangaweruh.
Mouse	=	alat input nu digunakeun pikeun ngamanipulasi objék nu

		kaciri dina layar computer
<i>Laman (World Web)</i>	<i>Web</i>	= Rangkayan sadunya WWW nyaéta sabagean tina internét sarta minangka hiji koleksi umum dokumen nu dipikawanoh salaku buruan web (halaman web). Buruan web minangka komponen internét nu leuwih pikatajieun sarta paling dipikaresep ku saha baé anu ngaakses internét.
Modem		= (modulator demodulator) nyaéta perangkat nu digunakeun pikeun nyambungkeung (koneksi) kana internét
Monitor		= salahsahiji perangkat pikeun nampilkeun informasi nu dihasilkeun tina proses input. Aya sababaraha jenis monitor nu populer digunakeun. Saperti monitor tabung jeung LCD/LED
<i>Optical Disk (CD/DVD/BD)</i>		= média paragi nyimpen <i>disk</i> (piringan/cakram) sarta butuh <i>perangkat</i> husus pikeun ngaksesna nu disebut CD/DVD/BD drive
Poster		= salahsahiji média pangajaran anu aya gambaran, dijieun pikeun narik perhatian anu bisa ngomunikasikeun carita, fakta, ide, atawa gambar kalawan leuwih gancang tur jéntré.
Printer		= minangka perangkat output nu ngahasilkeun dokumen hasil citakan
Port		= mangrupa celah/panto/liang dina sistem komputer nu digunakeun pikeun jalur transfer data
Ragam basa		= Variasi basa nu digunakeun dina situasi nu tangtu. Upamana ragam baku jeung teu baku.
<i>Soundcard</i>		= leu port fungsina pikeun nyambungkeun antara PC/Laptop jeung speaker aktif nu bisa ngahasilkeun sora anu leuwih tarik.
Telekonferens		= sistim nepikeun elektronik nu ngalibetkeun komunikasi dua arah antara dua atawa leuwih puseur telekonferens

		sacara langsung.
Telnet	=	ngagunakeun komputer nu gampil pikeun nu lokasina aya di benua séjén, lir ibarat ngagunakeun komputer nu sarua sarta aya di tempat tur bangunan nu sarua.
USB	=	(<i>Universal Serial Bus</i>) leu port minangka port nu miboga fungsi pikeun jalur transfer data rupa-rupa perangkat, saperti flasdisk, printer, modem, scanner, ponsel, jeung kamera digital.
VGA	=	(<i>Video Graphic Adapter</i>) leu port digunakeun pikeun ngahasilkeun tampilan dina monitor, LC/LED TV atawa LCD Proyektor.
White Board (Bor Bodas)	=	bagean anu bodas nyacas, rada hérang anu bisa ditulisan ku pulpén atawa spidol husus nu warna-warni sarta gampil dipupus. Pikeun ngalengkepan média pangajaran papan tulis bodas, diperlukeun
Wifi	=	(<i>wirelessfidelity</i>) nyaéta perangkat pikeun koneksi jaringan nirkabel nu ngagunakeun gelombang radio kalawan frekuensi 2m4Mhz.

LAMPIRAN



Eta djé-
 léma téh
 saéniana
 mah teu
 koedoe gering
 djeug semoe
 lalésoe kitoe.
 Oepama daek
 dahar boeboer
 Duryea's Maizena
 mah, tangtöe
 djagdjag deut.

Saha anoe ngintén eta
 toean anoe sakitoe se-
 hatna djeung bédasna,
 kamari ieu mah koeroe
 nakér. Tapi koe Duryea's
 Maizena tiasa djadi koe-
 at kitoe Enggal geura
 ngagaleuh.

**DURYEA'S
 MAIZENA**



36 Manglé 2503



BURUAN

TEMPAT ANU AYA
DI HAREUPEUN IMAH.
TERAS HAREUPEUN IMAH

lain nitah jadi gancang atawa
ngaburu-buru.



Kangen

Kangen

tina kecap "kaangen-angen",
inget waé
hayang buru-buru panggih.

PIYIK

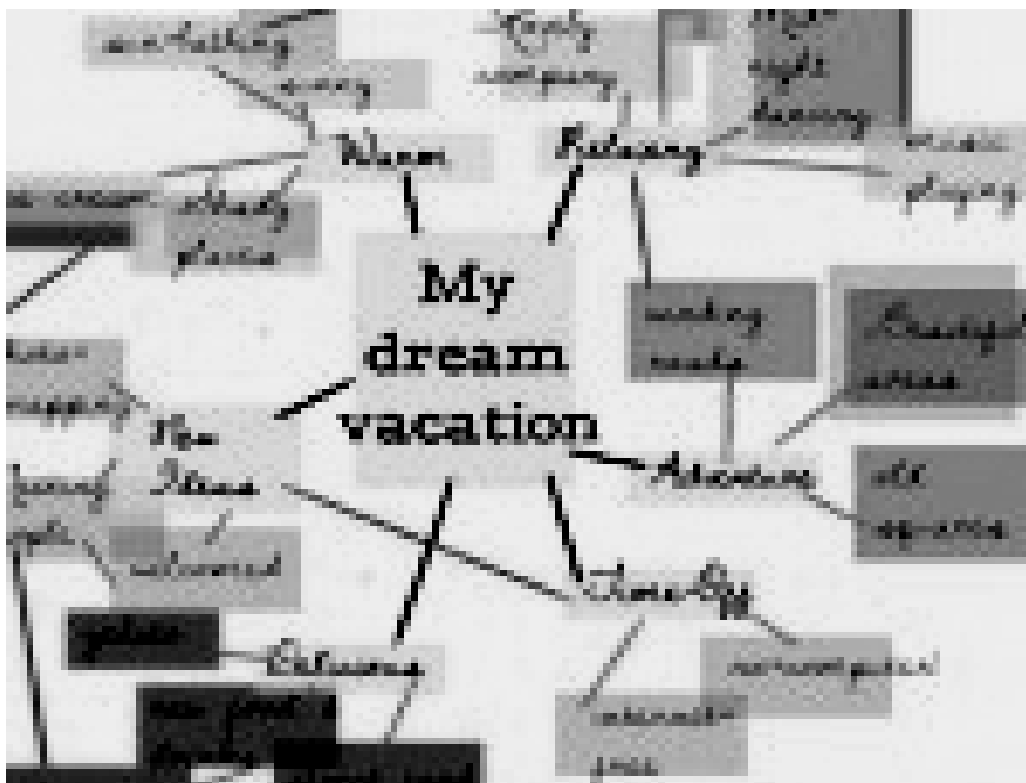
ANAK JAPATI

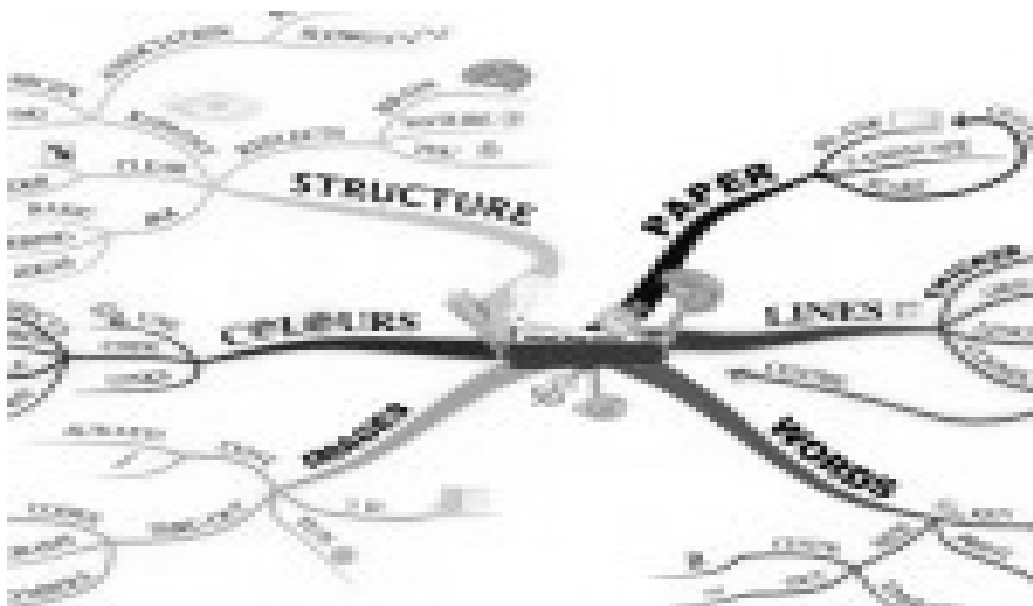


BELUT SISIT
SABA DARAT

*kapingaray
siang wengi*







Bibi

Adi awéwé ti kolot urang.

Uwa

Lanceukna kolot urang

Alo

Sebutan emang ka urang

